
Por sólo
395 ptas.
2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I Nº 1 - Febrero
Play
manía
Preview
BICHOS: La última maravilla de Disney
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Comparativa
¿Cuál es el mejor simulador de coches?
Trucos
Sácale el máximo "partido" a FIFA '99
Guía Completa
con todos los niveles
Tomb Raider III
8 424094 800032
00001
Todos los golpes de RIVAL SCHOOLS Trucos para CRASH 3, MEDIEVIL, TENCHU... y muchos juegos ma

SUMARIO

Número 1 - Febrero 1999

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Jefe de sección), Alberto Llorente
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Alvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos)

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



EDITORIAL

Bienvenidos a PlayManía, la nueva revista para los usuarios de PlayStation. La intención de quienes hacemos esta revista no es otra que la de convertirnos en vuestra publicación favorita, y estamos convencidos de que lo vamos a conseguir. Por varios motivos. Primero porque, como habéis comprobado ya, somos la revista de PlayStation que ofrece más información por menos dinero. Segundo, porque como podréis comprobar a lo largo de las siguientes 100 páginas, vamos a hablaros muy claro de todos los temas relacionados con PlayStation, de forma que nos podrá entender todo el mundo: desde el más experto hasta el novato que acaba de comprarse una PlayStation. Y tercero, porque vamos a ofreceros cada mes los mejores reportajes, las mejores guías y los mejores trucos para que podáis disfrutar a tope de vuestros juegos favoritos.

Pero lo que va a hacer de PlayManía vuestra revista preferida va a ser, sobre todo, la absoluta independencia con la que vamos a tratar todos los temas. Para empezar, vamos a presentaros mensualmente varias comparativas muy exhaustivas sobre juegos y periféricos y, como veréis, no nos dolerán prendas a la hora de aconsejaros aquellos productos que realmente consideramos que son los mejores, por lo que, sin duda, PlayManía se convertirá en una ayuda indispensable a la hora de seleccionar vuestras compras. Pero, además, al ser una revista realizada en España y no ser una traducción de una revista extranjera, estaremos en total consonancia con la actualidad del mercado, de forma que sólo puntuaremos los juegos cuando realmente vayan a estar a la venta: ni antes ni después. Y, por supuesto, las puntuaciones que les otorguemos a los juegos serán las que a nuestro juicio se merezcan, sin entrar en consideraciones de otro tipo que suelen influir en las valoraciones de otras revistas del sector.

PlayManía pretende ser, por tanto, una revista OBJETIVA -en la medida que pensará exclusivamente en el lector-, PRÁCTICA -ya que os ayudaremos a elegir vuestros juegos primero y a exprimirlos al máximo después- y ACTUAL -puesto que será un fiel reflejo del día a día de nuestro mercado-. Esperamos permanecer fieles a estos tres principios y deseamos que nos acompañéis durante mucho tiempo en esta apasionante aventura en la que nos acabamos de embarcar.

Amalio Gómez

¿CÓMO PUNTUAMOS?

Las puntuaciones de Play Manía tienen poco que ver con las de otras revistas. Nosotros nos basamos en una escala del 1 al 10 muy semejante a la que se utilizaría para, por ejemplo, puntuar un examen. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista las posibilidades del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas o falla en algún aspecto importante, pero podéis considerarlo si os interesa su temática.
- 5 Muestra la suficiente calidad como para que no sea una locura comprarlo.
- 6 Un juego interesante para los seguidores del género.
- 7 Notable en sus aspectos principales. Una compra muy acertada.
- 8 Un juego de gran calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

El katamarán PlayStation



Steve Fosset dará la vuelta al mundo abordo del katamarán PlayStation. No es la primera vez, sin embargo, que el famoso aventurero rodea el planeta, pues acaba de hacerlo... en globo.

Sony ha patrocinado la construcción de un velero de fibra de carbono revolucionario, el PlayStation, que será uno de los más avanzados del mundo.

La abultada agenda que tiene ya este katamarán lo mantendrá en alta mar hasta el año 2000 y su intención es batir los records más importantes dentro del mundo de la vela, como el Trofeo Julio Verne (desafío de velocidad), el record de las 24 horas o el record transatlántico, aunque el objetivo final del PlayStation es la regata RACE, nunca celebrada hasta la fecha. Esta regata consistirá en dar la vuelta al mundo lo más rápidamente posible, pudiendo participar sin excepción cualquier tipo de velero. Ya hay numerosas inscripciones y una fecha oficial para que dé comienzo la RACE: el 31 de diciembre del año 2000.

Por su parte, Chris Deering, presidente de S.C.E.E. ha declarado que: *"La regata RACE simboliza la personalidad de la consola, Steve Fosset el espíritu moderno de la aventura y el katamarán PlayStation lleva la tecnología al límite".*



Para la construcción del PlayStation se están utilizando las tecnologías más avanzadas.

Pelican Wireless Dual: para jugar sin cables



Centro Mail acaba de poner a la venta el Control Pad Pelican Wireless Dual, que no es otra cosa que un pack con dos mandos infrarrojos para PlayStation, ya sabéis, de esos que no necesitan cable.

Es sistema, que cuesta 5.990 pesetas, cuenta con un dispositivo receptor que va conectado a la consola y dos pads de control que emiten una señal con un alcance aproximado de cuatro metros. Los dos mandos ofrecen, además de los ocho botones clásicos, opción autodisparo y ralentización de juego. ¿Que qué tal funcionan? En cuanto los probemos os lo contaremos.

Thrill Kill: El juego prohibido



Thrill Kill nunca llegó a tener carátula. En Internet, sin embargo, podemos ver este simulacro en el que se lee: Nunca será editado.

Cuando Electronic Arts se hizo cargo de todos los desarrollos de Virgin América, uno de los títulos que habían levantado una mayor controversia quedó totalmente paralizado. Nos estamos refiriendo a *Thrill Kill*, juego que estuvo en nuestro poder y que, como pudimos comprobar, ofrecía algunas de las escenas más sangrientas que jamás se han visto en una consola. Al parecer, cuando los responsables de EA vieron el jueguecito decidieron no sólo no editarlo ellos, sino que no han querido venderle los derechos a nadie para que *Thrill Kill* no vea la luz de ninguna manera.

Lo curioso es que, como las revistas especializadas habían ofrecido ya muchas imágenes del juego, *Thrill Kill* se había hecho con un nutrido grupo de seguidores, quienes se han tirado a Internet y han empezado a meter todo tipo de curiosidades relativas al juego, e incluso han organizado un concurso de carátulas... Hay gente para todo.

Nombres Propios

CARLOS ULLOA

El grafista español de 28 años Carlos Ulloa, ha fichado por los estudios de desarrollo de videojuegos de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), donde a partir del mes de febrero ocupará el cargo de Creative Director.

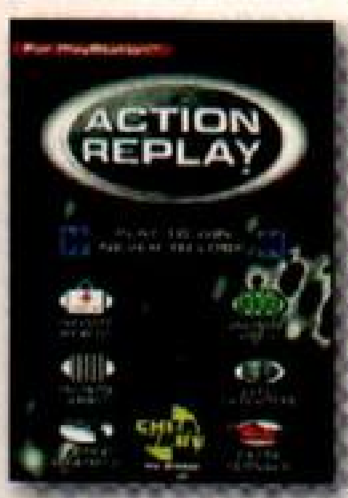
Hasta el momento, Carlos Ulloa ocupaba el puesto de Art Manager en los estudios de Psygnosis en Leeds y entre los proyectos en los que ha intervenido destacan juegos como G-Police, Overboard!, Sentinel Returns, Lemmings, Global Domination y RetroForce.

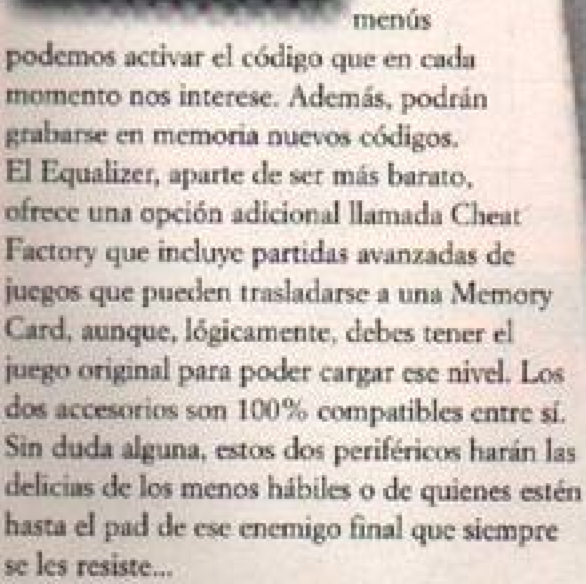
BIT MANAGERS

El grupo de programación catalán Bit Managers ha sido comprado por la compañía japonesa Gaelco. Según Isidro Gilabert, Director de Software de Bit Managers, esta unión se reflejará en una política de proyectos común para las plataformas de coin-op, PlayStation, N64, y Game Boy Color. Hasta ahora este equipo ha destacado por sus trabajos para GB, donde han realizado títulos de una calidad tan contrastada como Turok 2, Tintin o V-Rally. Enhorabuena y esperamos que este acuerdo se traduzca en los primeros juegos para PlayStation desarrollados por un equipo español.

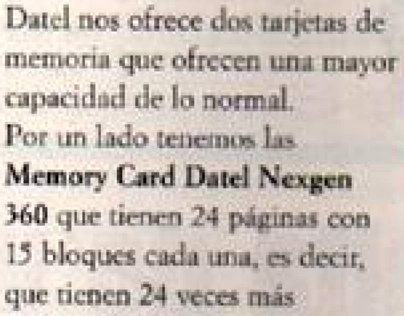
Los más originales PERIFÉRICOS para tu PlayStation

Game Datel ha realizado una amplia gama de periféricos para PlayStation que van desde las clásicas tarjetas de memoria hasta los menos frecuentes potenciadores que ayudan a introducir trucos en los juegos o los curiosos emuladores para otras consolas. A continuación os presentamos estos curiosos accesorios que en próximos números os comentaremos con todo detalle.





Entre los potenciadores y "trucadores" tenemos el **Action Replay Pro** (9.990 ptas) y el **Equalizer Datel** (5.990 pts) que permiten introducir en los juegos una serie de códigos que proporcionan ventajas tales como elegir nivel, tener vidas infinitas o convertirnos en invulnerables. Ambos periféricos guardan en memoria montones de códigos para muy diferentes juegos, de manera que mediante sencillos menús podemos activar el código que en cada momento nos interese. Además, podrán grabarse en memoria nuevos códigos.
El Equalizer, aparte de ser más barato, ofrece una opción adicional llamada Cheat Factory que incluye partidas avanzadas de juegos que pueden trasladarse a una Memory Card, aunque, lógicamente, debes tener el juego original para poder cargar ese nivel. Los dos accesorios son 100% compatibles entre sí. Sin duda alguna, estos dos periféricos harán las delicias de los menos hábiles o de quienes estén hasta el pad de ese enemigo final que siempre se les resiste...





Datel nos ofrece dos tarjetas de memoria que ofrecen una mayor capacidad de lo normal.
Por un lado tenemos las **Memory Card Datel Nexgen 360** que tienen 24 páginas con 15 bloques cada una, es decir, que tienen 24 veces más capacidad que una tarjeta normal. Para movernos por todas estas páginas la tarjeta va equipada con un LED para visualizar la página activa. Su precio es de 5.990 pesetas.
Algo más cara, 7.990 pesetas es la **Memory Card Datel Nexgen 720** que cuenta con 48 páginas de 15 bloques, el doble de la anterior y 48 veces más que una tarjeta normal. También va equipada con un indicador LED. Ambas son compatibles con casi todos los juegos que tengan la opción de salvar partidas. Ya os cantaremos qué tal funcionan.



Por otro lado, encontramos este curioso artilugio que va a permitir que juguemos con los cartuchos de Game Boy (sí, los de la portátil de Nintendo), en nuestra PlayStation. El aparato se llama **Game Booster Datel** y cuesta 8.990 pts. Además de servir como emulador, este aparato incluye en memoria trucos y códigos para diversos juegos de Game Boy y permite la búsqueda de nuestros propios trucos. Eso sí, esta primera versión del Game Booster no es 100% compatible con todos los juegos de Game Boy (no funciona, por ejemplo, con los nuevos cartuchos de color) y el sonido original de los juegos está desactivado.
Todos estos periféricos son distribuidos en nuestro país por Centro Mail.

Breves & Fugaces

- **En Japón han vuelto a rebajar un poco más el precio de PlayStation,** costando unas 16.000 ptas. desde el día 23 de enero, día en el que, por cierto, también se puso a la venta el esperadísimo PocketStation (más conocido como el mini-periférico o PDA).
- Hablando de **PocketStation**. Los primeros juegos que utilizarán plenamente las posibilidades de este periférico serán *Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4 y Street Fighter Alpha 3.*
- Cambiando de tercio, **Psygnosis ha fichado a Fatboy Slim,** popular disc-jockey conocido por la canción que aparece en la intro de FIFA '99. Su primer trabajito será amenizar las explosiones y chirridos de *Rollcage* con una no menos contundente banda sonora.
- **Thomas Zeitner, uno de los máximos responsables del lanzamiento de PlayStation en Alemania,** ha sido contratado por Sega para que lleve a cabo una tarea similar con su nueva consola, Dreamcast. Pues lo tiene crudo...
- Muy curioso. **Electronic Arts ha tenido que retirar del mercado americano las primeras 100.000 copias de Tiger Woods '99**. ¿El porqué? Un vídeo de la serie de animación South Park que se encontraba oculto entre los archivos del programa y que no había pasado por la censura.
- Una mala noticia. **La oficina del consumidor estadounidense ha detectado una partida de consolas PlayStation defectuosas.** El problema que presentaban estas consolas residía en el cable de la fuente de alimentación, y los cortes afectaban al suministro de electricidad. Al principio funcionaba correctamente, pero tras un periodo de tiempo, la consola... quedaba chamuscada por dentro. Menos mal que en España no tenemos estos problemas.

A pedradas con los textos

De vez en cuando tenemos oportunidad de leer algunas traducciones en los manuales de instrucciones que no tienen desperdicio. Este mes os vamos a mostrar un ejemplo realmente divertido. Se trata del juego **Zero Divide 2** de Sony, que tiene miga hasta en la caja. Leer frases como **"¡disfruta de los gráficos mejorados y de alta resolución, con excelente iluminación y efectos idistorsionantes del movimiento, todo a una velocidad de 50 marcos por segundo!"** nos desencaja la mandíbula. Pero la descripción de los luchadores que aparece en el manual de instrucciones supera, y con creces, el contenido de una colección completa de Mortadelo y Filemón. Por poner un par de ejemplos, y sin querer cebarnos demasiado, la descripción de Cygnus (uno de los personajes) reza lo siguiente: **"Parece ser que el haber adquirido el mismo sentido del deber y de cumplimiento de misiones que EOS, ha aumentado su propio poder al convertirse en un espadachín doble autodidacta ...".** Y no menos incomprensible resulta la de Cancer (otro personaje), que dice lo siguiente: **"Con un aspecto que recuerda al de los cangrejos, parece estar armado con una colección de diminutos y preciosos artilugios secretos, aunque su talento radica en sus habilidades crustáceas".** Si queréis pasar un buen rato, os recomendamos que os leáis con detenimiento el manual completo, porque es de lo más entretenido.

1.300.000 PlayStation

Todas las revistas del sector han publicado en su último número que PlayStation había alcanzado la cifra del millón de consolas vendidas en España. Pues bien, esta cifra ha quedado ampliamente superada tras las navidades, pues en realidad son ya 1.300.000 las consolas grises de Sony que hay en la calle.

Pero es más, esta cifra podía haber sido superada de no haber sido porque -como pudimos comprobar por nosotros mismos, que llamamos a todas las tiendas de Madrid y que nos recorrimos un montón de Prycas y Vips en busca de una PlayStation para el sobrino de turno-, el día de Reyes estaban completamente agotadas todas las existencias. Tranquilo, sobrino, que a lo mejor los Reyes vuelven un día de estos y te dejan una en casa. Hasta entonces, entretente con el Action Man y con esas otras chorradas que te han traído.

A falta de volantes...

...bueno es el JogCon. Este curioso mando, creado por Namco para *Ridge Racer Type 4*, tiene la peculiaridad de ser el único que incluye una pequeña rueda que ofrece resistencia a nuestras acciones y que puede ser utilizada a modo de volante. Tendrá varias opciones de configuración, bien para determinar el radio de movilidad o bien el grado de resistencia. También será compatible con el mando Negcom, aunque no tendrá función Dual Shock (por lo menos de momento).

Nosotros ya lo hemos probado, y nos ha parecido un periférico muy interesante y divertido para jugar. Esperamos que otras compañías empiecen a explotar las posibilidades del Jogcon en sus juegos.

Calendario de lanzamientos

	L	M	X	J	V	S	D
Enero	18	19	20	WILD ARMS	• SOUL BLADE Platinum • DEVIL DICE	23	24
	25	26	ASTEROIDS	MEGAMAN X4	MEGAMAN LEGENDS	30	31
Febrero	1	2	BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	4	BUST A MOVE 4	6	7
	ATLANTIS	9	EGIPTO	11	TIGER WOODS	13	14
	15	16	17	POOL HUSTLER	THE GRANSTREAM SAGA	20	21
Estas fechas son aproximadas y están sujetas a modificaciones de última hora.	22	23	24	25	KENSEI	27	28

PSYGNOSIS

Acción, Sentido del Humor y Aventura

Psygnosis está siendo la compañía más prolífica para PlayStation durante los primeros meses del 99 y, además de todos los títulos que editará en febrero (Rollcage, Eliminator, Retro Force, Pro 18: World Tour Golf y Global Domination), tiene preparadas tres importantes novedades que empezarán a llegar hacia finales de Marzo. Se trata de tres juegos muy diferentes entre sí que nos llevarán a asumir puntos de vista tan dispares como el de un alienígena, el de un policía del futuro o el de un zorro aventurero.



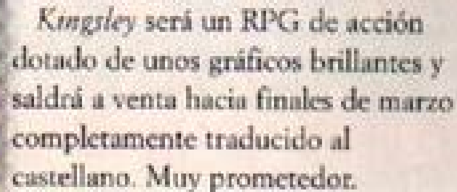
Attack of the Saucerman

El protagonista es un alienígena que se llama Ed y es el alma mater de un juego de acción en 3D que llegará en mayo cargado de sentido del humor y de desternillantes situaciones. De hecho, nuestro héroe podrá disparar su arma o dejar caer una vaca sobre sus pasmados rivales, incluso podrá activar una Bomba del Amor y conseguir que sus enemigos le adoren. Su objetivo será salvar nuestra civilización de una amenaza tan extraterrestre como él mismo.



Kingsley

Un pequeño zorro será el protagonista de una fabulosa aventura en 3D titulada *Kingsley*. Nuestro humanizado animalito se verá envuelto en las más variopintas situaciones y tendrá que usar tanto su proverbial astucia para resolver enigmas, como su habilidad para saltar y manejar armas.

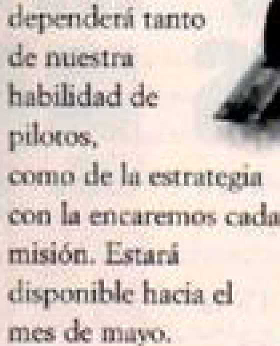


Kingsley será un RPG de acción dotado de unos gráficos brillantes y saldrá a venta hacia finales de marzo completamente traducido al castellano. Muy prometedor.



G-POLICE Weapons of Justice

La segunda parte de *G-Police*, está recibiendo los últimos retoques. Una vez más asumiremos el papel de un policía que trata de acabar con el crimen organizado y en esta ocasión se nos permitirá pilotar hasta cinco vehículos diferentes, tanto de tierra como de aire. El juego ofrecerá amplísimos escenarios 3D en los que deberemos cumplir 30 misiones diferentes.



Igual que ocurriera con la primera parte, nuestro éxito dependerá tanto de nuestra habilidad de pilotos, como de la estrategia con la encaremos cada misión. Estará disponible hacia el mes de mayo.







Con CD Promocional

Cambiando de tema pero siguiendo con Psygnosis, os diremos que las primeras copias de *Eliminator*, el nuevo shoot'em up de Psygnosis, saldrán a la venta con un CD con demos totalmente gratuito. Este segundo CD, llamado Radicalgames, contendrá algunos niveles jugables de los títulos más recientes de la casa, como ODT, F-1 '98, Colony Wars Vengeance, Psybadek o la última incursión de los Lemmings.

PROEIN nos presenta sus últimos LANZAMIENTOS

Proein es la distribuidora en España de compañías tan importantes como Eidos, Activision o Codemasters. También es una de las distribuidoras que más títulos tiene previsto poner en el mercado en los próximos meses. Nos traerá juegos de la categoría de Quake II, versiones especiales como Grand Theft Auto: London, continuaciones del interés de Gex 3D: Deep Cover o versiones de clásicos como Space Invaders.
Estos títulos todavía pueden tardar bastantes meses en llegar a nuestro país, pero mucho más cerca están estos tres juegos que no son menos importantes.



Tai'Fu

Para los más pequeños de la casa el lanzamiento de *Tai'Fu* será una muy buena noticia.
El juego será un beat'em up protagonizado por un simpaticón tigre que deberá verse las caras con todo tipo de criaturas salvajes con muy malas intenciones, al tiempo que investiga sus escenarios 3D.
El juego es de la compañía Activision, está diseñado con aire de dibujos animados y, si no hay cambio de planes, saldrá hacia finales de marzo.





Akuji the Heartless

Este título será un plataformas tridimensional al estilo *Tomb Raider* (de echo también saldrá bajo el sello de Eidos), que nos ofrecerá libertad absoluta para movernos por sus enorme y muy detallados escenarios.
Podremos usar varios tipos de hechizos y armas y, además de acabar con monstruosas criaturas poligonales, deberemos investigar y resolver toda suerte de acertijos.
En teoría debería estar en las tiendas a mediados de febrero, pero aún no hay una fecha de lanzamiento confirmada.

Prince Nassim Boxing



Cambiando totalmente de tercio nos encontramos con un simulador de Codemasters basado en el rudo deporte del boxeo. Eso sí, parece ser que le están dando un toque bastante arcade a los combates para que resulten más rápidos y espectaculares de lo que hemos visto en otros juegos de este estilo. Su fecha de lanzamiento es abril.

La "estrategia" de INFOGRAMES



El sello francés Infogrames va a entrar de lleno en un género muy poco explotado en PlayStation: la estrategia. Lo va a hacer con *KKND Krossfire*, un juego de guerra en tiempo real que presentará innovadores elementos al género. Por ejemplo, permitirá la participación de dos jugadores simultáneos a pantalla partida para que se enfrenten conjuntamente a las tropas controladas por la máquina. Con este título Infogrames podría romper en marzo el monopolio que en el género de la estrategia en tiempo real tiene Westwood con su serie *Command & Conquers*.

Los más vendidos



Los más alquilados



FINAL FANTASY: la película



La película no estará rodada con actores de carne y hueso, sino que será un largometraje de animación por ordenador.

Después de haber ideado una de las sagas de Rol más prolíficas de la historia, Square se ha embarcado en la creación de una película de animación por ordenador inspirada en numerosos temas de la serie Final Fantasy. El amor, la muerte y la vida como una forma de energía serán algunos de los elementos de la trama, que estará ambientada en el año 2065, época en la que la tecnología y la ciencia jugarán un papel muy importante. Square ha afirmado que la duración del largometraje rondará los 100 minutos, y que la calidad de las imágenes y animaciones de los actores sintéticos alcanzarán un nivel de calidad increíble. A pesar del secretismo con el que se está llevando el tema, ya se conoce parte del argumento (algo se ha oído de una invasión alienígena), aunque lo que sí es seguro es que no será una adaptación de ningún capítulo de la saga de Rol. Lo sentimos por los fans de Cloud ... pero aún así promete ser todo un bombazo.





Para las animaciones de los personajes se está utilizando la técnica de Motion Capture, que como sabréis, consiste en recoger los movimientos de modelos reales en un ordenador para después tratarlos y aplicárselos a los personajes irreales que aparecerán el la película.

¿Cuántas cosas puedes enchufar en tu televisor?

Seguro que muchos de vosotros andáis locos pensando dónde enchufar la PlayStation, la antena, el vídeo y ¿alguna otra consola? al mismo tiempo y en la misma TV. Y es que eso de andar quitando y poniendo cables no es demasiado cómodo ¿verdad?. La solución parece tenerla este curioso artefacto de Pelican que permite tener conectados simultáneamente 3 aparatos con conexión RF (la de la antena) y dos con AV. Para elegir que señal queremos que le llegue a nuestro televisor sólo tendremos que mover un interruptor y olvidarnos para siempre de la fea parte trasera de nuestra tele. ¿Os parece interesante? Pues su precio tampoco está mal: 2.990 pesetas.

Próximos PLATINUM

Coolboarders 2



La segunda parte de esta fabulosa saga de snowboard saldrá en la serie Platinum en el mes de abril. Entre las numerosas virtudes de este título destaca su sencillo control, que os permitirá hacer un buen puñado de piruetas mientras descendéis las numerosas colinas y laderas que sirven de base al campeonato de snowboard. Además encontraréis una pista de Half Pipe para poner a prueba vuestra habilidad y capacidad para elaborar secuencias de piruetas, así como un circuito para probar vuestras artes en la modalidad Step Slope.

Crash Bandicoot 2



La pseudomascota de PlayStation también va a reaparecer en la serie Platinum, siendo abril la fecha elegida para tal acontecimiento. Nuestro amigo marsupial se enfrentará de nuevo al Dr Neo Cortex (el malvado de turno) recorriendo un elevado número de niveles basados en las plataformas y en las persecuciones y carreras. Y además, Crash 2 cuenta con un montón de sorpresas con respecto a la primera parte, como nuevas acciones y nuevos compañeros de aventuras.

Tomb Raider 2



La todopoderosa Lara Croft y la serie Platinum nos van a permitir revivir las aventuras de la segunda parte de Tomb Raider a un precio muy especial a partir de marzo.
Esta segunda entrega ofreció muchas mejoras con respecto a la primera, y la tercera no logró superarla en mucho. Con el atractivo precio que poseerá, Tomb Raider II se convertirá en el juego más irresistible de la trilogía.

G-Police



El caos futurista de Psygnosis estará en las tiendas antes de lo previsto, más o menos para marzo. Abordo de nuestro futurista helicóptero tendremos que cumplir todo tipo de misiones para restablecer la paz en una ciudad dominada por el crimen. Escoltar vehículos, disolver concentraciones mafiosas y detener actividades delictivas serán sólo algunas de las obligaciones que tendremos que cumplir como buenos policías que somos.

El Mundo Perdido



A finales de febrero está previsto que este juego realizado por Dreamworks vista a sus velocirraptores, T-Rexes y demás saurios de plateado. A pesar de lo interesante de su precio, el juego seguirá siendo tan poco jugable como lo era cuando fue editado como novedad. Pero al menos ahora poseerá una mejor relación calidad/precio.

Tal y como ocurre con todo producto que lleva el sello Disney, *Bichos* está a punto de convertirse en una auténtica plaga (y nunca mejor dicho) que va a arrasar con todo. Veremos bichos en el cine, en las camisetas, en los muñecos, en los bolsos... y, por supuesto, en nuestra PlayStation.

bichos

¡Ahí viene la plaga!





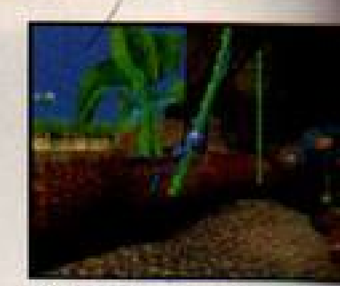


El juego seguirá con fidelidad el desarrollo y la estética de la película. Para ello se han empleado los diseños de los personajes y de muchas de las localizaciones que ya había generado Pixar para la gran pantalla.

Y es que cuando Disney pone en marcha un proyecto, lo hace a lo grande, y más aún si la criatura viene acompañada del nombre de Pixar ¿Que os suena? Lógico, esta compañía fue la que realizó esa maravilla de la animación por ordenador llamada Toy Story.

En este nuevo film, Pixar vuelve a demostrar su gran genio a la hora de crear y animar todo tipo de personajes. *Bichos* narra la historia de la hormiga Flick que debe encontrar el modo de acabar con la invasión de saltamontes que asola la Isla Hormiga. Este argumento sirve para que Flick conozca a todo tipo de insectos y se vea metida en toda clase de líos. Por supuesto, todo ello bajo la nota de ternura típica Disney.

Ahora bien, si no queréis conformaros con disfrutar de la andanzas de Flick en la gran pantalla, también podréis convertiros en protagonistas



Bichos nos llevará a disfrutar de un aventura de gran factura gráfica e interesante desarrollo. En fin, Disne

de la historia cuando Sony ponga a la venta el juego par PlayStation, que ha sido desarrollado por Disney Interactive y supervisado por Pixar para garantizar la fidelidad al film.

Bichos nos ofrecerá enormes escenarios 3D sobre los que podremos movernos con toda libertad. Habrá niveles de plataformas, de disparo, de inteligencia, incluso planearemos en un grano de polen o colgados de un hormiga reina. Variado y espectacular, este *Bichos* promete ser una de las estrellas de la temporada.

Eso sí, habrá que esperar hasta mediados de marzo pa disfrutarlo, ya que el doblaje castellano ha supuesto un pequeño retraso. Paciencia.

Personajes





Estos serán los protagonistas principales de la película y, por supuesto, también del videojuego, donde mantendrán todo su carisma y personalidad. El saltamontes Hopper -el malo de la historia-, y muchos de sus congéneres serán los enemigos más habituales a los que Flick deberá enfrentarse. El resto de personajes, todos amigos de Flick, tendrán gran importancia en el juego, ya que nos prestarán su ayuda en muchos momentos e incluso en algunas ocasiones llegaremos a manejarlos.

Modelos de latex





Para diseñar los personajes, primero se elaboraron figuras de latex de las que se tomaron los puntos de referencia suficientes como para que los ordenadores pudieran crear una malla tridimensional. Esta malla se renderiza, pasando a ser un objeto sólido, y después los grafistas se encargan de añadir las texturas, seleccionar los colores y aplicar los efectos de luz.

La película



Por las imágenes que veis, ya os podéis imaginar que la película (que se estrena en España el día 5 de febrero), va a ser todavía más alucinante de lo que fue Toy Story. La mejora de las tecnologías ha permitido a los chicos de Pixar emplear herramientas de diseño más potentes, con las cuales han podido construir entornos aún más complejos. ¡Habrá que verla!









El desarrollo de *Bichos* será muy variado y nos propondrá montones de retos diferentes, pero siempre siguiendo el argumento de la película.

Pixar, los creadores de la película, también han colaborado con Disney Interactive en la realización del juego para PlayStation. Los resultados serán tan asombrosos como en el cine.





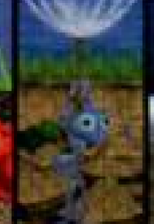




La fiebre Bichos ya es una realidad. Se puede comprar desde el CD con la banda sonora de la película a todo tipo de muñecos, ropa y un montón de complementos más. ¡Hasta bolsos!

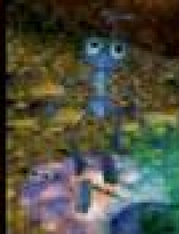
Animaciones













Nuestra hormiga será un personaje de muchos recursos y podrá ejecutar innumerables acciones diferentes, incluso graciosas acrobacias. La animación de Flick es uno de los elementos que se tratado de mantener con la mayor fidelidad posible a la película.

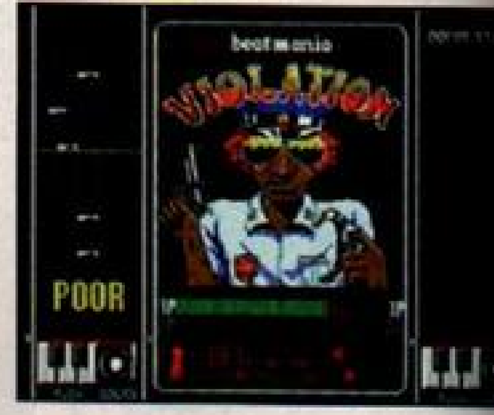
Beatmania

EL JUEGO QUE ESTÁ CAUSANDO FUROR EN TIERRAS NIPONAS

¡¡Dale marcha a tu consola!!







La cosa va de que, pulsando unas cuantas teclas y usando un giradiscos, sigamos el ritmo que nos marcan. Bueno, pues este concepto tan simple está provocando una de las mayores euforias colectivas que jamás se haya vivido en el mundo de los videojuegos. En Japón es ya una auténtica fiebre y pronto Beatmania llegará a tu PlayStation.

El origen de esta pasión levantada por Konami lo podemos encontrar ya en los salones recreativos españoles, en un arcade de imponente aspecto que, a primera vista, intimidaría a cualquiera. Sí, porque ver que los típicos botones y la palanca de control de las recreativas habituales han sido sustituidos por un giradiscos y cinco pulsadores de tamaño XL, asusta.

Pero cuando dejéis caer vuestra primera moneda en Beatmania, quedaréis irresistiblemente atrapados por un juego de habilidad pero del que se desprende una marcha tal que seguro que decenas de curiosos se arremolinarán a vuestro alrededor.

Nosotros, como DJ´s improvisados que somos, tendremos que seleccionar uno de los numerosos ritmos discotequeros que la máquina nos proponga, como House, Rave o Hip Hop. A continuación la melodía base empezará a sonar, y deberemos pulsar los botones (o girar el plato) cuando la máquina nos lo indique.

Dicho así parece fácil, pero cuando tengas que combinar tres botones mientras giras el disco siguiendo el ritmo, te darás cuenta de que esto no es nada sencillo... pero sí tremendamente divertido.

El éxito sin precedentes que ha alcanzado esta recreativa en todo el mundo ha llevado a Konami a lanzar ya tres versiones de la máquina con temas musicales distintos... y la conversión a PlayStation era una simple cuestión de tiem

Y el tiempo pasó... al men en Japón, donde ya disfrut del juego, de varios CD´s co canciones y hasta de un ma idéntico al de la recreativa.

Konami está en estos momentos centrada en la adaptación europea de su esperado *Metal Gear Solid*, lo que *Beatmania* tardará algunos meses en llegar a España. Cuando lo haga, ten cuidado, porque vuestra PlayStation (y vuestros piés) pueden acabar echando hu Luego no digáis que nos os hemos avisado.



Este es el imponente aspecto de las recreativas que ya podéis encontrar en cualquier salón arcade. Lo normal es que no las veáis tan solitarias, sino con un montón de gente bailando a su alrededor.



...te es el mando especial que ha diseñado Konami para la ...ersión PlayStation de *Beatmania*. No le falta detalle, respetando incluso la disposición de los ...otones y del plato, que guardan las mismas proporciones que en la máquina recreativa. ...o sabemos si se pondrá a la venta en nuestro país, pero sería un puntazo.

Beatmaníacos



Los fans japoneses de Beatmanía casi han forzado a Konami a producir objetos de coleccionista sobre sobre su juego favorito. Así, en un principio se hicieron camisetas, bolsas de viaje, gorros y guantes de lana. Ante la masiva acogida que tuvieron, Konami se vio obligada a editar una segunda remesa de objetos, entre la que podemos encontrar una edición portátil del juego, mecheros Zippo, alfombrillas para ratón y hasta un Discman.

Cómo se juega



...l sistema del juego es muy sencillo... lo difícil es hacerlo bien. Primero escogemos la canción ...ue queremos. Cuando el tema empiece a sonar, veremos que en los laterales de la pantalla hay ...uatro divisiones verticales o canales y, justo debajo, un pequeño gráfico con cinco teclas y un ...lato. Por las bandas de la izquierda (las de la derecha son para un segundo jugador) van bajando ...nas marcas que nos indican qué tecla debemos pulsar y en qué momento... una auténtica locura.

Otras experiencias musicales

PARAPPA THE RAPPER





Es el pionero del género musical en PlayStation y de hecho su sistema de juego ha sido el que ha servido como base a otros títulos como *Bust A Groove* e incluso el propio *Beatmania*. En *Parappa* también tenemos que pulsar los botones adecuados en el momento justo, todo ello siguiendo el ritmo de marchosas canciones de rap. No obtuvo mucho éxito quizás debido a su original pero algo infantil estética y a que resulta un poco repetitivo. No tiene un modo para dos jugadores.

BUST A GROOVE



Siguiendo el mismo mecanismo que *Parappa*, *Bust A Groove* ofrece una mayor variedad de ritmos. Los personajes bailones que aparecen en la pantalla son geniales y resulta una verdadera delicia verles en movimiento. Bastante más divertido que *Parappa* y además pueden competir dos jugadores.

FLUID



Fluid nos permite componer melodías tomando como base una serie de instrumentos y ritmos pregrabados estilo New Age. A continuación podremos oír nuestra composición mientras recorremos bellos parajes que trasmiten una sensación de paz muy agradable. Algo complejo de manejar.

MUSIC



No es un juego, sino un auténtico editor de música y vídeo que nos permite componer de una manera casi profesional. Si no tenéis nociones de música os resultará bastante complicado al principio, sobre todo por las opciones relacionadas con la edición de sonidos (riffs) y su sistema de composición. Pero para los aficionados, es una delicia.

SPICE WORLD



Las cinco "chicas picantes" también se han paseado por PlayStation protagonizando un juego dedicado exclusivamente a sus seguidores. En él podremos remezclar sus canciones más populares, diseñar coreografías y hasta grabar un vídeo a nuestro gusto. También contiene una base de datos con imágenes y entrevistas inéditas.

The Granstream Saga

La nueva cara del Rol





Poco a poco el RPG -género típicamente japonés-, se está introduciendo en nuestros hogares por méritos propios. *Final Fantasy VII* ha sido el principal responsable de que muchísimos usuarios de PlayStation hayamos descubierto el irresistible encanto que se desprende de estos juegos en los que tenemos que hablar con otros personajes, mejorar las cualidades del protagonista, explorar inmensos escenarios en busca de objetos útiles...

No es por tanto de extrañar que Sony vaya a editar este mes *The Granstream Saga*, un Juego de Rol de impresionante apariencia gráfica y -como suele ser habitual en el género-, elaborado y mágico argumento.

LA HISTORIA QUE DA PIE A ESTE JUEGO se inspira en elementos fantásticos con una ambientación atemporal, en la que la lucha entre el bien y el mal, es la principal protagonista.

El punto de partida nos sitúa en un mundo que, tras sufrir una espantosa guerra, queda dividido en 4 continentes flotantes. Cada uno ellos se mantiene suspendido en el aire gracias al poder de un sabio que posee la piedra mágica del continente. Pero un día, los sabios desaparecen, y los continentes empiezan a caer hacia el vacío. Y es entonces cuando entramos nosotros en acción asumiendo el papel d Eon, el salvador de los 4 continentes.

Nuestra búsqueda de los cuatro sabios y sus correspondientes piedras n deparará miles de sorpresa ya que conoceremos a numerosos personajes, encontraremos multitud de armas y hechizos y nos enfrentaremos a una larga lista de laberínticas mazmorras plagadas de puzzles y situaciones difícile

A diferencia de la inmensa mayoría de los Juegos de R en *The Granstream Saga* los combates no son por turnos, cortan el desarrollo de la acción, proponiéndonos un sistema más parecido al de JDR de acción. De este mod

Con las novedades de ofrecer gráficos totalmente en 3D y combates en tiempo real, este JDR roza los niveles de calidad del mítico *Final Fantasy VII*



Cómo tenerlo todo controlado





A medida que progresamos en la aventura, nos damos cuenta de que entre nuestras posesiones tenemos cuatrocientos objetos, treinta armas, cuarenta escudos, veintitantas armaduras y, con un poco de suerte, veinte hechizos. Este, a primera vista, caos se soluciona gracias a menús que clasifican los objetos según su naturaleza. En el juego hay seis menús, de los cuales cuatro son realmente importantes. Encontraremos un menú para los objetos (hierbas curativas, pociones ...), otro para el equipo de la batalla, otro para las magias y el último para revisar el estado del héroe.



Tampoco faltan las tiendas en las que podremos comprar innumerables objetos para avanzar en la aventura.



Fabulosas escenas de animación estilo manga ilustran la mayor parte de los momentos clave del juego.







cuando nos encontremos con un enemigo, nuestro personaje desenvainará su espada y podremos atacar cuando queramos, sin depender de una barra de tiempo que nos indique nuestro turno.

Este aspecto le otorga una mayor agilidad a un juego que, como podéis comprobar en estas pantallas, presenta también un aspecto gráfico atípico en el género, ya que los escenarios son completamente tridimensionales y ofrecen, al tiempo, una calidad excepcional.

POR POSEER TODAS ESTAS VIRTUDES -a las que podemos añadir, entre otras, la de incluir una banda sonora de fábula-, *The Granstream Saga* no se merecía haber sido editado en inglés. De esta forma es posible que este título pase casi desapercibido cuando atesora cualidades suficientes como para haberse convertido en un auténtico imprescindible.





En nuestras visitas al interior de las casas nos encontraremos con docenas de personajes que nos proporcionarán objetos o información importante para el desarrollo de la aventura. Algunos de estos personajes serán realmente pintorescos.

Enorme tirón de orejas para Sony por no haber traducido este juego. Con ello ha privado a muchos usuarios de poder disfrutar a tope de un título que ofrece una enorme calidad en todos sus aspectos y que habría obtenido una puntuación aún más elevada por nuestra parte.



En nuestra odisea visitaremos escenarios muy diferentes, desde naves futuristas hasta aldeas medievales, pero en cualquier caso todos ellos ofrecerán una ambientación excelente.



El seguimiento de la acción por parte de las cámaras es excelente y nos ofrecerán una visión muy cinematográfica. Este aspecto se subrayará con una portentosa banda sonora.



Este RPG muestra un impecable aspecto gráfico 3D que nos permitirá movernos libremente sobre espectaculares escenarios generados a base de modelos poligonales.





Combates completamente libres

Como en todo buen juego de Rol, los combates son un elemento muy importante para conseguir dinero, objetos imprescindibles y aumentar las habilidades de nuestro personaje. En el caso de *The Granstream Saga*, los combates no son por turnos, como suele ser habitual en los RPG, sino que presentan una libertad de acción total. De este modo, podremos desplazar a Eon (el protagonista) en la dirección que deseemos, atacar con el arma que prefiramos, defendernos con el escudo que más se adapte a cada combate o realizar el hechizo mágico que más nos interese, siempre con total libertad a la hora de elegir tanto nuestro siguiente movimiento como el momento en que queremos realizarlo. Este sistema es, para nuestro gusto, más divertido que el que propone Final Fantasy VII y en muchas ocasiones estaremos deseando ser atacados por algo o por alguien.











Wild Arms

Rol en castellano

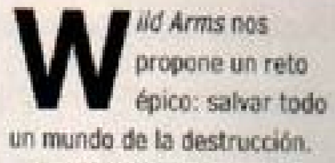








Con *Wild Arms* los aficionados a los juegos de rol van a tener la oportunidad de repetir las experiencias vividas en *Final Fantasy VII*, aunque de una forma menos espectacular



Wild Arms nos propone un reto épico: salvar todo un mundo de la destrucción.

La tierra de Filgaia está amenazada por dioses oscuros que están liberando monstruos encerrados tiempo atrás por una noble raza de guerreros, y nosotros tendremos que detenerlos.

Sin embargo, al principio de nuestra aventura no sabremos nada de nuestra loable misión, y asumiremos el papel de tres personajes, cada uno con sus propios problemas, que se irán involucrando poco a poco en la historia.

Una joven hechicera llamada por la voz de sus antepasados, un caza-tesoros que ansía el poder y un aventurero que busca un sitio donde integrarse, son los protagonistas de esta épica aventura. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y juntos pueden convertirse en un equipo invencible. De nosotros depende de que así sea.



En el juego controlamos a tres personajes diferentes. Cuando el equipo se separa podemos ver la situación de nuestros amigos gracias a una pequeña ventana que aparece al pulsar los botones L y R.



EN PRIMER LUGAR HEMOS DE CONSEGUIR

que sus destinos se crucen manejando a cada héroe de manera independiente. Cuando los tres se unan, habremos de alternar sus fuerzas y habilidades para solucionar pequeños problemas (el monstruo que molesta en aquella aldea, el niño desaparecido de ese pueblo...) y así avanzar en la historia.

Como en todo juego de rol que se precie, deberemos estar muy pendientes de cuidar de nuestros héroes, hacer que aumenten en experiencia y habilidad y equiparlos con nuevas armas, escudos, pociones o hechizos.

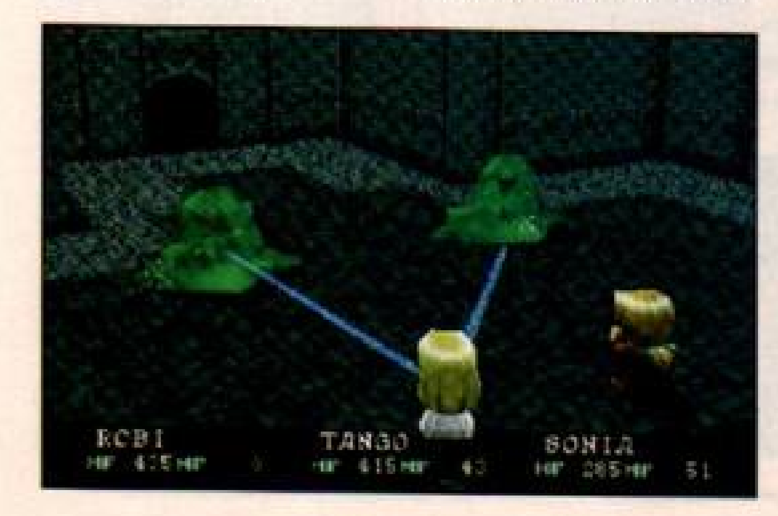
El juego está estructurado en tres parte muy bien diferenciadas. Por un lado están las aldeas o ciudades donde podemos (y debemos) hablar con la gente y recoger pistas, comprar y vender objetos... y descansar.

Luego está el mapeado principal de Filgaia, que simplemente nos servirá para desplazarnos de un sitio a otro y para tropezarnos con algún que otro enemigo.

La tercera parte son las mazmorras, ruinas, tumbas o cualquier otro sitio donde los monstruos campen a sus anchas y que son los lugares donde se desarrolla la acción propiamente dicha. En estos escenarios será donde deberemos resolver puzzles, pelear con más ahínco y guiarnos por mapeados cada vez más laberínticos.



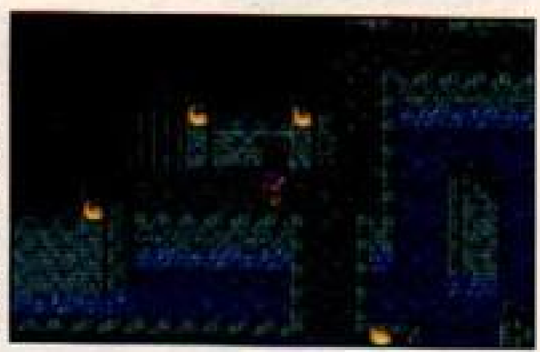
Aunque este título no alcanza la calidad gráfica del monstruo del género, *Final Fantasy VII*, tiene un buen nivel general y algunos momentos resultan brillantes.











Muchos de los objetos de los escenarios se pueden coger o romper, como, por ejemplo, las cajas. En ocasiones ocultan otros elementos importantes para la aventura.







Los textos del juego están traducidos al castellano, lo que permite que sigamos el argumento sin ningún tipo de problemas.



Todos los personajes tienen armas o ataques especiales que pueden mejorar a medida que avanza la aventura. Además, estos ataques tienen una efectividad mayor cuando se rellena una barra de energía mientras se desarrolla el combate.



Para hacer algún cambio en la equipación de los personajes, ver su estatus o usar algún objeto, tendremos que movernos por menús de este estilo y que resultan muy fáciles de manejar.

Con un desarrollo muy entretenido y dinámico, este título sabrá satisfacer las exigencias de los aventureros

AL TRATARSE DE UN RPG puro, los combates tienen lugar cuando menos te lo esperas. Es decir, los enemigos pueden aparecer en cualquier momento: no hay nada y de golpe la pantalla cambia para mostrar el enfrentamiento.

Estos combates imprevistos pueden llegar a hacerse molestos por su reiteración, pero, por otro lado, de ellos obtendremos por un lado la experiencia que aumentará los puntos de ataque, vida y defensa de nuestros héroes, y por otro suculentos beneficios para comprar en las tiendas.

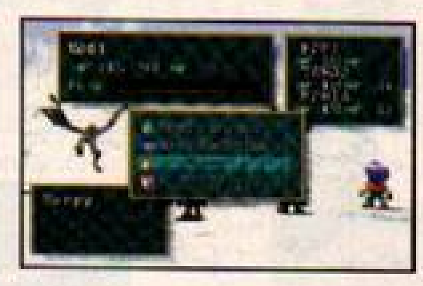
Pero recordad que si estos combates son importantes en el juego, más importante resultará aún nuestra capacidad para resolver puzzles y enigmas.

POR TODO LO DICHO ya os habréis dado cuenta de que se trata de un juego estilo *Final Fantasy VII*, aunque *Wild Arms* queda muy por debajo de él tanto en calidad gráfica como en carisma.

En cualquier caso, es un buen JDR que, tras varios retrasos, llega a PlayStation casi al mismo tiempo que otro título de este género, *The Granstream Saga*, por lo que los aventureros tienen ahora más posibilidades entre las que elegir.

Combate por turnos





Cuando nos encontremos con un enemigo, lo primero que tenemos que decidir es si queremos intentar huir (no siempre funciona) o combatir. Si optamos por luchar debemos seleccionar la acción que queremos que realice cada personaje. Puede ser usar un arma básica, (por ejemplo una espada), un hechizo o una pócima curativa. Luego llega el combate. Nuestros héroes lanzarán su ataque de uno en uno mermando la energía de los rivales según la contundencia de sus golpes. Después, serán los enemigos quienes nos ataquen sin que nosotros podamos hacer otra cosa que poner la otra mejilla. Si habéis jugado a *Final Fantasy VII*, el sistema es el mismo.

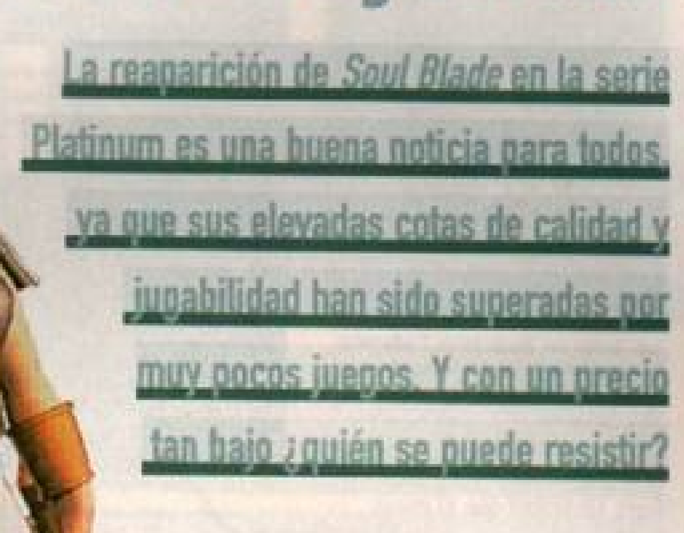




Soul Blade

Vuelve la leyenda de la lucha

La reaparición de *Soul Blade* en la serie Platinum es una buena noticia para todos, ya que sus elevadas cotas de calidad y jugabilidad han sido superadas por muy pocos juegos. Y con un precio tan bajo ¿quién se puede resistir?



Seguro que todos conocéis alguna de las numerosas joyas que Namco nos ha "regalado" desde que PlayStation desembarcó en nuestro país. Títulos como *Ridge Racer* o *Tekken* son, en gran parte, los culpables de que esta consola haya alcanzado el nivel de éxito que tiene ahora, al demostrar sobradamente que las diferencias entre las recreativas y un soporte doméstico no son tan grandes.

El buen hacer de esta compañía japonesa, especialmente en los juegos de lucha, ha ido forjando una leyenda de la que muy pocas compañías pueden presumir, y ha situado a su saga *Tekken* como la más completa y prestigiosa del mercado.

Pues bien, entre su lista de grandes éxitos se incluye este *Soul Blade*, título que acaba de aparecer en edición Platinum a un precio muy interesante.

AMBIENTADO EN LA ÉPOCA FEUDAL, *Soul Blade* nos propone participar en un torneo que tiene como premio unas misteriosas espadas conocidas como Soul



Los combates que nos propone este título están presididos por el uso de un arma blanca: espadas, katanas, cuchillos... Sin embargo, debido a las estelas de luz que estas armas van dejando tras de sí, los combates resultan en todo caso muy espectaculares gráficamente.









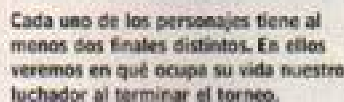








Cada uno de los personajes tiene al menos dos finales distintos. En ellos veremos en qué ocupa su vida nuestro luchador al terminar el torneo.





La intro de *Soul Blade* se ha ganado a pulso la condición de obra maestra. Y a pesar del tiempo que ha pasado, sigue siendo una de las mejores.



Combinando un par de botones nuestro luchador ejecutará una llave que, por regla general, resta más energía que un golpe normal. Cuando hayamos apresado al oponente, la cámara cambiará para mostrarnos un enfoque mucho más espectacular.

Pese al tiempo transcurrido, la calidad gráfica de *Soul Blade* le sigue situando entre los juegos más espectaculares dentro del género de la lucha

Edge. Para alzarnos con ellas tendremos que derrotar a una serie de pintorescos guerreros (11 en total), todos ellos con su correspondiente arma blanca (katana, nunchakus ...)

Su sencillo sistema de control presenta dos botones de ataque con espada, uno para dar patadas y el último para bloquear los ataques del oponente. Combinando todas estas acciones podremos ejecutar golpes encadenados (combos), golpes especiales, llaves, remates en el suelo y otros ataques demoledores que mermarán considerablemente la barra de energía del oponente. En total se alcanza la cifra de unos 50 movimientos por luchador.

Cabe destacar que gráficamente es de lo más espectacular que ha pasado por PlayStation, principalmente porque los efectos de luz, las rotaciones de la cámara, las fluidas animaciones de los personajes, los suaves zooms y las espectaculares estelas de luz que dejan las armas le dan un aire de majestuosidad realmente impresionante. Y eso sin mencionar su portentosa intro, una de las pocas que ha creado escuela por su cuidada estética.

NO MENOS SORPRENDENTE es el apartado del sonido, que alberga una épica banda sonora y unos efectos muy brillantes entre los que destacan las voces de los personajes y los choques de las espadas.

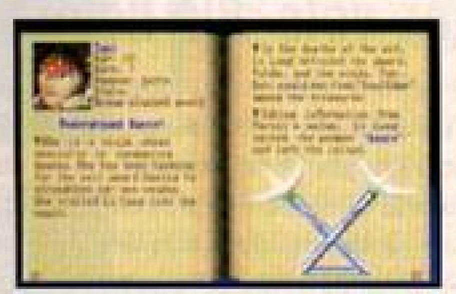
En cuanto a modos de juego, también está muy bien dotado, pues además de los clásicos Arcade, Versus, Time Attack y Survival, encontraremos el innovador Edge Master Mode, que nos propondrá combates bajo condiciones atípicas.

En fin, que si te gusta la lucha y tienes 3.500 pelas, te recomendamos que te hagas con este excelente título.



Edge Master Mode: ¡A por otra espada!





El interesante Edge Master Mode os permitirá conseguir nuevas armas, que podréis utilizar después en los demás modos de juego. Aquí, cada luchador disputará una serie de combates condicionados por limitaciones tales como una tercera parte de la barra de energía o envenenado, y todo ello adornado con un elaborado argumento.





ASTEROIDS

El retorno de un matamarcianos clásico

Hace ya bastantes años causó furor una recreativa de lo más simple que consistía en mover una pequeña nave disparando contra asteroides flotantes. Pues bien, lo que ahora nos ofrece Activision es una reprogramación de la idea original que ha dado como resultado un shoot´em up entretenido y con importantes mejoras gráficas, pero un tanto reiterativo en su desarrollo.

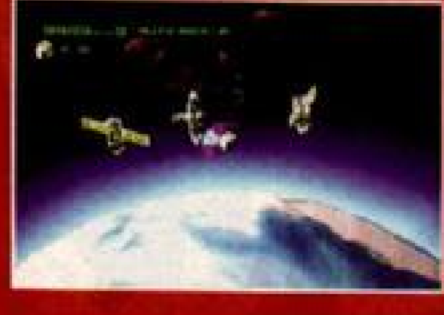
Asteroids nos permite jugar solos o con un amigo y elegir entre cuatro naves con diferentes cualidades. Hecha la elección descubrimos que el espacio plano del juego original ha dado paso a un espacio con planetas de fondo, con agujeros negros, con asteroides que giran sobre sí mismos, con naves alienígenas y con un montón de efectos visuales. En fin, docenas de pequeños detalles que hacen de este *Asteroids* algo más que una adaptación.

En cuanto al estilo de juego todo es tan sencillo como en el original. Disponemos de un botón de disparo y de otro para propulsar nuestra nave: un pequeño toque al botón nos acelera ligeramente, pero si lo mantenemos pulsado más tiempo alcanzaremos velocidades de vértigo saliendo por un extremo de la pantalla y entrando por otro sin apenas tiempo para ver los obstáculos. Nuestra rapidez a la hora de girar la nave y la habilidad para decelerar propulsándonos en distintas direcciones será la base de nuestro éxito. Y esto requiere su práctica.

En total dispondremos de 13 armas diferentes, 12 tipos de enemigos y 75 niveles que completar. ¿Os parece poco? Pues podéis probar a jugar en la versión clásica que también está incluida en el compacto.

Asteroids en un juego que engancha bastante en las primeras partidas, pero que a la larga acaba haciéndose un tanto monótono.

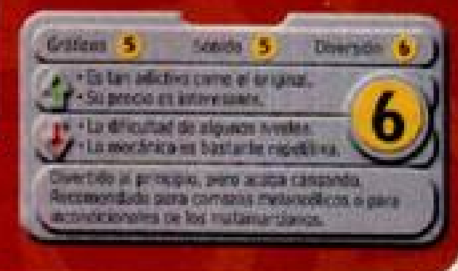








Existe cuatro naves a elegir, cada una con diferentes cualidades, de manera que las más rápidas tienen menos escudos y las que mejor giran disponen de menos potencia de disparo.



BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

Mejor, vete a la bolera

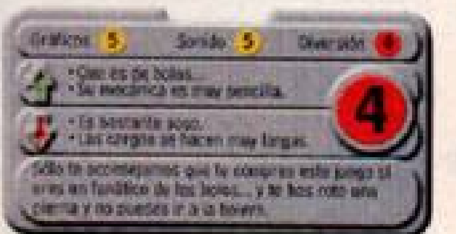
Este simulador de bolos presenta un apartado gráfico correcto basado en un entorno poligonal simple y efectista con unos jugadores bien animados. Ofrece un buen puñado de modos de juego que van desde la práctica hasta varios tipos de campeonato, y podemos optar entre jugar con alguno de los mejores jugadores del mundo o crear nuestro propio jugador. Hasta aquí todo bien.

Sin embargo, el sistema de juego resulta simple y monótono al estar basado en barras de fuerza que se van rellenando y que debemos detener cuando llegan al punto idóneo. Además, después de cada lanzamiento se produce un largo período de carga, lo que hace eterna la partida, sobre todo cuando participan varios jugadores.

Un juego aceptable que sólo resulta entretenido durante un rato.



BRUNSWICK CIRCUIT BOWLING
Deportivo
Compañía: THQ Precio: 7.490 ptas*
Idioma: Inglés Jugadores: 6
Memory Card (1 bloque)



KENSEI

Lucha de tercer[a] regional

Con este juego de lucha, Ko[nami] ha intentado recrear un entorno gráfico semejante [a] *Tekken 3* con enormes personajes poligonales, y ofrecer al tiempo una jugabilidad estilo *Dead or Alive*, liga[ndo] los ataques a un botón de patada, [otro] de puñetazo y otro de presas.

Lo malo es que *Kensei* ni llega a [la] calidad gráfica del primero ni a la jugabilidad del segundo. Para comprobarlo basta con ver cómo se mueven los personajes y con intent[ar] encadenar una buena serie de golpe[s].

Imagina un juego de lucha en el [que] no puedes saltar ni agacharte, don[de] los personajes se mueven con una lentitud desesperante, un simulador cargado de rutinas y que ofrece un gran desequilibrio entre los luchadores... y tendrás una idea m[uy] aproximada de lo que es *Kensei*.

Sus únicas virtudes radican en el elevado número de luchadores y en [la] buena apariencia de los mismos, pe[ro] sin duda en estos momentos existe[n] innumerables juegos de lucha que l[o] superan en todos los aspectos.



No os dejéis engañar. La buena apariencia de [los] luchadores no compensa la pobreza de los escenarios y la lentitud de las animaciones.



ATLANTIS

Para aventureros tranquilos

Atlantis es una aventura gráfica en perspectiva subjetiva que destaca por su elaborado argumento y por su precioso entorno gráfico. Su sistema de juego se estructura en torno a la resolución sucesiva de puzzles, es decir, que deberemos conversar con numerosos personajes y fijarnos muy detenidamente en todo lo que nos rodea para encontrar las claves que nos permitan seguir avanzando.
Si te gusta este género tienes ante ti una oferta interesante pues, además de estar en castellano, su historia resulta muy envolvente y la resolución de los enigmas es bastante lógica. Sin embargo, debes saber que se trata de un juego denso, muy sobrio y que tiene unos tiempos de carga muy largos.





BUST A MOVE 4

Una explosión de diversión

Especialmente pensado para quienes gustan de devanarse el cerebro, la serie *Bust A Move* se ha convertido por derecho propio en un clásico casi comparable al mítico *Tetris*. La base de la adicción que provocan ambos juegos es la misma: el mecanismo es muy simple pero exige una enorme agilidad mental. Y aquí no hay más enemigos que tus reflejos y tu inteligencia.

Por si aún no conoces de qué va este título (cosa extraña), te diremos que nuestro objetivo consiste en ir limpiando sucesivos escenarios llenos de burbujas de colores lanzando nuestras propias burbujas desde un cañón situado al pie de la pantalla. Las burbujas pueden rebotar en techo y paredes y debemos colocarlas junto a otras del mismo color para que exploten. Simple pero divertidísimo.

Existen tres modos de juego básicos: uno para dos jugadores simultáneos, un puzzle que nos ofrece sucesivos retos y un modo challenge que puntúa la velocidad, técnica y estrategia que hayamos empleado durante el juego. Cualquiera de estos modos puede absorbernos durante horas y horas.

Sin embargo, hay que dejar claro que antes de este *Bust A Move 4* se han puesto a la venta otras dos versiones, y que las novedades de esta última entrega frente a la anterior no son muchas. Por un lado encontramos algunas burbujas de distinto comportamiento (flotan como globos, adquieren diferentes colores...) y por otro se ha incluido en algunos escenarios un mecanismo de poleas que sujeta racimos de bolitas: cuando un extremo pesa mucho el otro sube y a la inversa. Además, este *BAM 4* permite generar puzzles propios y guardarlos en la Memory Card.

Hay que recordar que la primera parte, *Bust A Move 2*, está en la serie Platinum y que este *BAM 4* no es más que una ampliación con nuevos puzzles. Decidirse por la novedad o por el precio es cosa vuestra, pero en cualquier caso podéis estar seguros de que comprando un *Bust A Move* tenéis asegurada la diversión.





El modo para dos jugadores simultáneos resulta tan enganchante que no podrán despegaros de la consola ni con agua caliente.



POOL HUSTLER

Complicadas carambolas

No se puede decir que los juegos de billar abunden y este es quizá el principal punto a favor de este *Pool Hustler*, un juego que va a permitir que los seguidores de este sesudo deporte practiquen sus mejores carambolas con bolas virtuales.

Básicamente ofrece cinco modos de juego. El primero es un curso acelerado de billar donde se nos explican hasta sutilezas tales como a qué altura hay que golpear para que la bola salte o cómo hacer que retroceda. Después podemos practicar, entrar en el Trick Shoot para intentar colar todas las bolas en una sola carambola o competir contra un amigo. El plato fuerte lo constituye el modo historia, donde debemos visitar todos los salones de billar de la ciudad apostando contra sus campeones.

Pool Hustler ofrece múltiples posibilidades de juego, permitiendo elegir desde la cámara a la fuerza del golpe, pasando por el ángulo de inclinación del taco. Lo malo es que resulta lento de desarrollo, ya que tras cada golpe la mesa cambia de perspectiva para mostrarnos el resultado obtenido sobre todas las bolas. Puede hacerse desesperante sobre todo si tenemos en cuenta que la dificultad es elevada y ganar nos puede llevar su tiempo.



MEGAMAN X4

Más Megaman, más de lo mismo

Nuestro amigo Megaman, abanderado de Capcom, lleva más de diez años dando caña en todo tipo consolas, y en todo este tiempo la mecánica de sus juegos apenas ha evolucionado.

La base del éxito de la serie Megaman reside en su mezcla de plataformas y shoot 'em up, aderezada con unas dosis de dificultad apta sólo para expertos. El desarrollo de los juegos es siempre el mismo y se nos presentan largas fases de scroll horizontal plagadas de enemigos, obstáculos, saltos difíciles y culminadas por un jefe final que intentará ponernos las cosas aún más complicadas.

El propio Megaman también ha evolucionado poco. Sigue siendo un personaje que sólo puede disparar hacia adelante (con varios tipos de armas que irá encontrando), saltar, rebotar con las paredes y deslizarse. Habilidades para las que, por otra parte, están especialmente diseñadas sus aventuras y que permiten un control de lo más sencillo.

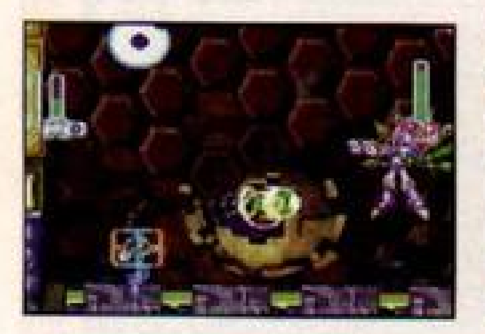
En esta ocasión podemos recurrir, además de a Megaman, a un compañero suyo de nombre Zero que cambia la pistola de rayos por una especie de espada de energía y que recuerda en todos sus movimientos a un ninja.

En lo que sí se aprecia una importante evolución es en los escenarios, que aunque siguen siendo 2D ofrecen un espectacular aspecto en el que destacan enormes enemigos y una aplicación brillante del color. Por cierto, cada fase viene introducida por unas escenas animadas dignas de una película de dibujos animados japonesa.

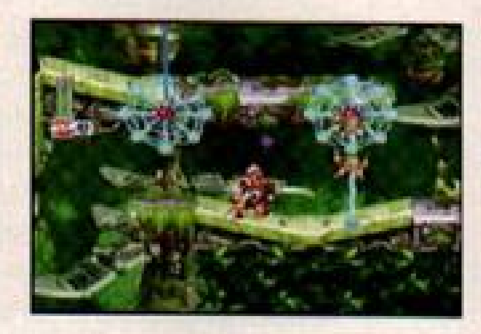
En definitiva, una nueva vuelta de tuerca a un clásico incombustible. Los seguidores de la saga estarán encantados, pero los que hayan probado otros juegos de la serie y no hayan cogido el gusto, no van a encontrar ahora nada que les haga cambiar de idea. Un juego correcto y divertido, aunque nada original.


Nos veremos las caras con enormes enemigos finales que son lo más complicado del juego.


No todas las fases son de plataformas, a veces tenemos que pilotar veloces motos flotantes.









Dados endemoniados

Estamos ante uno de los puzzles más complejos de los últimos tiempos, en el que nuestro objetivo consiste en hacer desaparecer dados. Puede parecer sencillo, pero la cosa se las trae.

Para hacer desaparecer los dados tenemos que juntar un número de ellos igual al número indicado en la cara superior del dado. Es decir, para hacer desaparecer un dado con un tres en la cara de arriba deberemos juntar tres dados con el tres. El problema es que al mover los dados, éstos se giran, de manera que hemos de tener una mente muy despierta para imaginar en qué posición se encuentra la cara que necesitamos y qué movimientos hay que realizar para dejarla colocada donde queremos.

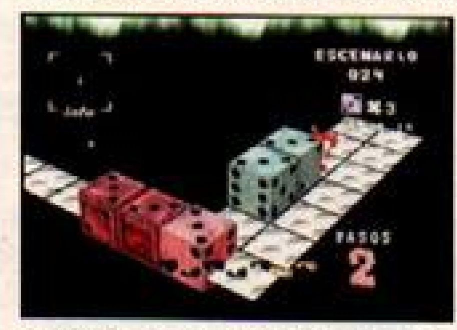
Si jugamos en el modo puzzle el problema es algo menor ya que tenemos todo el tiempo del mundo para pensar. Este modo nos obliga a hacer desaparecer los dados de la pantalla con un número fijo de pasos. Es complicado, pero, con calma, se terminan sacando.

Por su parte, en el modo Trial nuestro objetivo es hacer la mayor cantidad posible de puntos, bien dentro de un tiempo límite, bien hasta que definitivamente perdamos la partida. Aquí la velocidad es básica y pararse a pensar unos instantes puede resultar fatal.

Por último, existen otros dos modos de juego multijugador que, a falta de amigos, podemos compartirlos con la máquina.

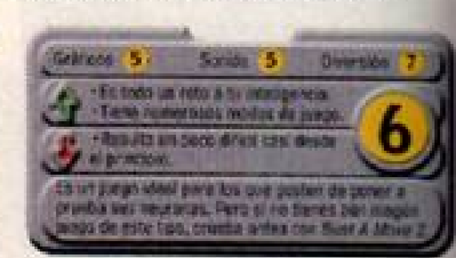
La capacidad de diversión de este título, como podéis deducir, depende mucho de vuestra agilidad mental y de lo que disfrutéis poniendo a prueba vuestra inteligencia. La idea es original, existen múltiples modos de juego y sin duda es un juego adictivo, pero os advertimos: podéis acabar sufriendo una auténtica indigestión de dados.


Existen dos modos multijugador: el Guerra para cuatro jugadores, y el Batalla, para dos. En ambos casos el objetivo es derrotar a los rivales.



En algunas ocasiones podremos bajarnos de los dados para empujarlos, aunque lo ideal suele ser permanecer sobre ellos para hacerlos rotar.





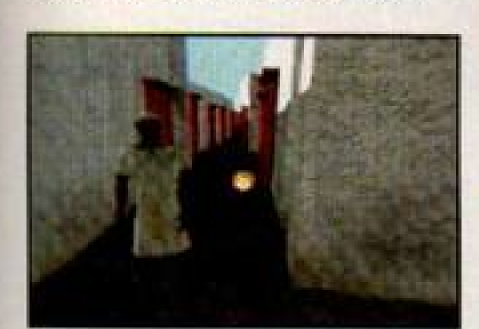
EGIPTO 1156 A.C.

El profanador de tumbas

Para romper la sequía en lo que a aventuras gráficas se refiere, Virgin nos trae -además de *Atlantis*- este *Egipto 1156 A.C.*, un juego de elaborado argumento en el que adoptamos el papel de Ramosés, un joven egipcio que debe demostrar la inocencia de su padre. Así, nuestra obligación es recorrer los bellísimos parajes de la aventura, hablar con cada habitante y examinar cada rincón en busca de las pistas que nos ayuden en nuestra tarea.

Para realizar cualquier acción o desplazarnos debemos mover el puntero al lugar elegido, ya que el desarrollo del juego se sigue desde una perspectiva subjetiva en la que no se ve al personaje. Cabe destacar, que el control mejora notablemente cuando se usa un ratón.

El principal problema de *Egipto* es la lentitud con la que progresa la aventura debido a los largos tiempos de carga. Aún así, si te gustan las aventuras gráficas y eres paciente, no dudes en echarle un vistazo a *Egipto*.



La magnífica ambientación de *Egipto* conseguirá transportarnos a esta enigmática y bella tierra.



La primera aventura de Megaman

Para hacernos quedar mal por lo que acabamos de decir en la página anterior, Konami nos presenta este título en el que Megaman se adentra de lleno en el RPG de acción.

El argumento de este juego gira en torno a la búsqueda de un prisma que encierra la solución al problema de la escasez de combustible que asola el planeta de Megaman.

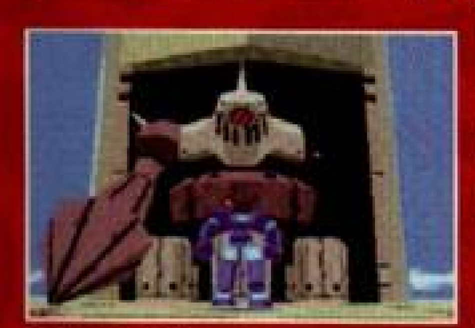
De este modo, afrontaremos una original aventura en 3D donde los saltos y los disparos típicos de otros "megaman" se entremezclan con momentos en los que lo fundamental es buscar un objeto clave o pulsar un interruptor que nos abrirá una puerta. Todo ello sin olvidar la importancia que cobran los diálogos con los numerosos personajes que pueblan este mundo, quienes, por desgracia, hablan inglés.

Otros elementos típicos de la saga, como las originales armas, los enemigos finales o los items que refuerzan las habilidades de Megaman siguen estando presentes, fusionándose perfectamente en la aventura y dando como resultado un título que aporta aire fresco tanto a la saga como al género.

Gráficamente, los seguidores de Megaman encontrarán un juego que no se ha olvidado de sus comienzos y que guarda gran fidelidad a la estética manga típica de la serie, pero que se ofrece ahora en unos enormes escenarios tridimensionales por los que podremos movernos con entera libertad. El resultado es casi un anime en 3D.

Megaman Legends resulta un título muy entretenido y variado, que requerirá de ti inteligencia para los aspectos aventureros y habilidad para los momentos de acción. A pesar de ello, su dificultad no es nada elevada, por lo que gustará a todo tipo de público, especialmente a quienes huyan de las complicaciones.





En el juego no faltarán los enormes enemigos finales que presentarán este imponente aspecto.



La principal pega que presenta esta original aventura es que no está traducida al castellano.



TIGER WOODS '99 PGA TOUR GOLF

Sólo para fanáticos del golf

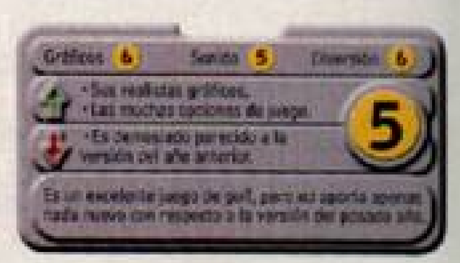
Bajo el nombre de *Tiger Woods'99* (golfista revelación la pasada campaña) se presenta la revisión anual de EA Sports de su serie de simuladores *PGA Tour Golf*. Y, la verdad, esta es casi la única novedad de esta versión con la del 98. Los modos de juego son prácticamente los mismos, seguimos compitiendo en 5 circuitos reales y podemos seleccionar 8 jugadores reales (6 menos que en la versión anterior).

En el apartado gráfico sí se aprecian notables mejoras, sobre todo en el diseño de campos y golfistas. También se han optimizado los menús de selección de palo y de potencia de golpes, que son ahora más intuitivos.

Si no tienes ningún simulador de golf, *Tiger Woods* es el mejor que puedes encontrar. Si tienes ya el *PGA '98*...







Coches, coches

¡¡Pisa el acelerador!!

Te acabas de comprar una flamante PlayStation y buscas un buen simulador de coches. O hace ya tiempo que tienes la gris de Sony y aquel simulador que te deslumbró en su día lo encuentras ahora un poco pasado de moda. Tranquilo, aquí está Play Manía para contarte todo lo que debes saber sobre los mejores juegos de coches que hay disponibles en el mercado. Cualquiera de los títulos que analizamos en este reportaje ofrece una calidad contrastada, pero si buscas un estilo concreto (Fórmula 1, rally, turismos...) o no quieres gastarte mucho dinero, en estas páginas encontrarás las claves para efectuar una compra con garantías.

COLIN MCRAE

Compañía: **Codemasters** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **castellano**

Periféricos: Memory Card 2 bloques, Dual Shock, Volante, NegCon, Analógico

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: B

Colin McRae tiene el honor de ser el juego de rallies más realista de cuantos han pasado por PlayStation. Así de sencillo. Su principal virtud reside en el grado de fidelidad con la que nos presenta esta disciplina automovilística, ya que, a diferencia del resto de juegos y tal y como ocurre en la realidad, competimos contra el crono y no contra otros coches.

A primera vista puede parecer aburrido competir sólo contra el reloj, pero poco a poco os daréis cuenta que mejorar nuestros tiempos resulta mucho más divertido de lo que parece. Además, la ausencia de otros vehículos en pantalla ha permitido cuidar con todo lujo de detalles los escenarios, los efectos de luz y la construcción de nuestros coches, lo cual redondea un apartado gráfico sensacional.

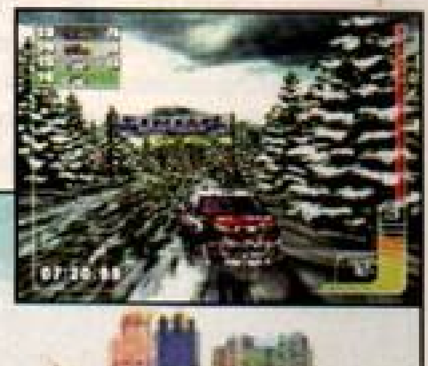
El juego incluye 8 circuitos que han sido diseñados tomando como base aquellos en los que tuvo lugar el Campeonato Mundial de la temporada pasada.

Voz del copiloto en castellano, un acertado sistema de control basado en derrapes y contravolantes y una jugabilidad algo dura al principio pero asequible, completan este excelente simulador de imponente aspecto.











V-RALLY



Compañía: **Infogrames** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **castellano**

Periféricos: Memory Card 2 bloques, Dual Shock, Volante, NegCon, Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E

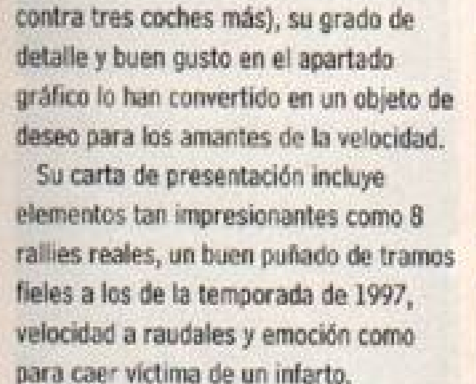


V *Rally* fue el primer juego de rallies que apareció en PlayStation, consiguiendo que la opinión del público y la crítica coincidieran en aclamarlo como uno de los mejores títulos de coches para consola alguna. Aunque se aleja del realismo de *Colin McRae* (competimos contra tres coches más), su grado de detalle y buen gusto en el apartado gráfico lo han convertido en un objeto de deseo para los amantes de la velocidad.

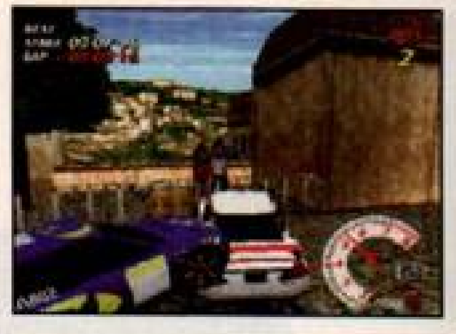
Su carta de presentación incluye elementos tan impresionantes como 8 rallies reales, un buen puñado de tramos fieles a los de la temporada de 1997, velocidad a raudales y emoción como para caer víctima de un infarto.

Su versión Platinum -que es la que ahora nos ocupa-, incluye, además, dos novedades con respecto al juego original. La primera es la inclusión de un nuevo vehículo y la segunda, y más importante en nuestra opinión, es la compatibilidad con el Dual Shock, permitiendo que el control alcance ahora un nivel insuperable. Son sólo dos mejoras sobre una base que era, y sigue siendo, excelente.

Por su interesante precio y por su gran calidad, este simulador no puede faltar en ninguna videoteca que se precie.









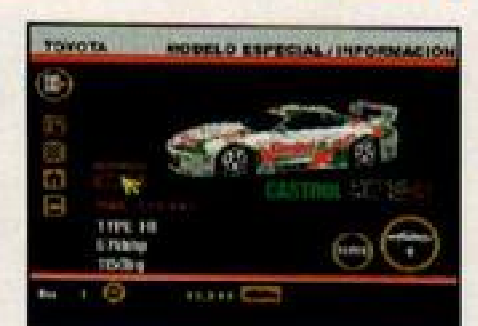
GRAN TURISMO

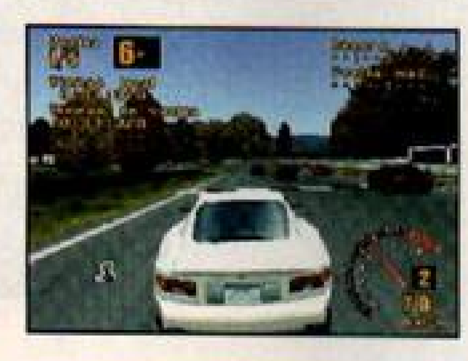
Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

Memory Card 4 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · Analógico

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB









Gran *Turismo* es, sin duda alguna, el título más impresionante de este género en cualquier consola. Sus inconmensurables posibilidades le han llevado a lo más alto, estableciendo patrones que otros títulos han intentado imitar con más pena que gloria. Y es que pocos son los juegos que nos obligan a sacarnos permisos de conducir para acceder a los campeonatos o que presentan un catálogo de vehículos que supera la increíble cifra de 300 modelos diferentes, cada uno de ellos con un sistema de control diferenciado. ¿Que os parece poco?, pues pensad en la existencia de un mercado de vehículos de segunda mano, en un buen puñado de marcas reales que te venderán sus últimos modelos y las piezas necesarias para optimizar tu recién adquirido coche, en prototipos diseñados para la alta competición, en una basta base de datos con las características de cada vehículo, en un total de 17 campeonatos, en dinero para poder adquirir más coches, en repeticiones de las carreras de infarto, en... una cantidad de posibilidades que hasta ahora ningún juego ha conseguido igualar.

Como todo coloso, sólo tiene un punto débil, y es que los coches ni vuelcan ni se deforman al colisionar, siendo éste el único borrón en un expediente que para sí querrían muchos juegos.

Si buscas un juego de coches, *Gran Turismo* es la mejor elección.

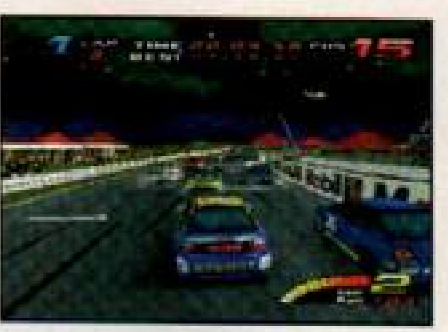
TOCA TOURING CAR

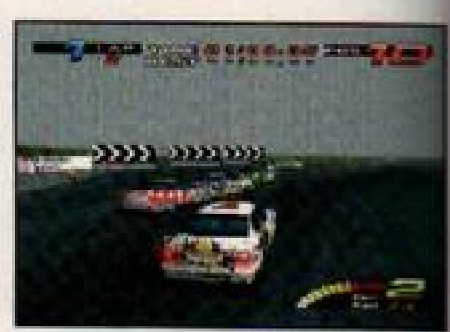
Compañía: **Codemasters** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B







Con la licencia de la Toca, -el organismo que regula la competición británica de superturismos-, Codemasters desarrolló este espectacular título hace algo más de un año, alcanzando los primeros puestos de las listas de ventas europeas.

Como producto oficial que es, presenta todas las marcas (Volvo, Audi...), los circuitos que se dan cita en este campeonato, sus normas de seguridad y las condiciones ambientales que con mayor frecuencia presiden las carreras, como la niebla o la lluvia. Pero el afán por alcanzar el realismo máximo no acaba aquí. Su sistema de control se inclina hacia la simulación pura y dura, llegando a desesperar en las primeras partidas por lo difícil que resulta controlar los vehículos, aunque con el tiempo y la práctica, pilotar cualquier modelo es una auténtica delicia. Por su parte, el modo campeonato también nos permitirá reproducir la competición con un grado de fidelidad mayor, ya que podremos seleccionar el número de vueltas real propio de cada circuito.

Además cuenta con comentaristas en castellano, unos efectos de luz muy cuidados (las luces de freno son increíbles) y unas colisiones y deformaciones muy cuidadas, que completan un título impecable a nivel técnico. El único puntito negro es la sensación de velocidad, que no alcanza el nivel del resto del juego.



TOCA TOURING CAR 2

Compañía: **Codemasters** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**

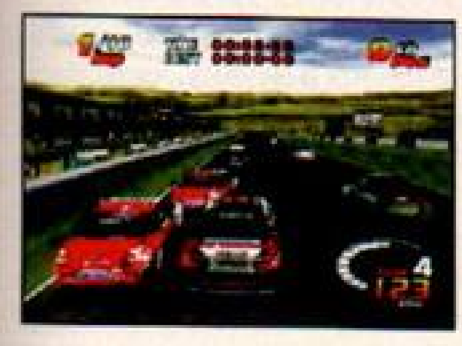
Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Volante · NegCon · Analógico

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **B** Calidad/precio: **R**









Superar el éxito de una primera parte no suele ser una tarea fácil para la inmensa mayoría de las compañías. En el caso de Codemasters, enfrentarse a un mito de la conducción como es su primer *Toca* no era tarea sencilla, pero a grandes rasgos, esto es lo que han conseguido con *Toca 2*.

La principal novedad con respecto a la primera entrega, aparte de las mejoras gráficas propias de cualquier secuela automovilística (como los efectos de luz o un nivel de resolución más elevado), la encontramos en el número de pistas y vehículos. Dejando a un lado la licencia, Codemasters ha incluido modelos que no intervienen en esta competición (como, por ejemplo, monoplazas) y ha diseñado pistas nuevas para crear un modo de juego nuevo, llamado Campeonato de Marcas.

Para ampliar las posibilidades de diversión se han incluido a su vez modos de juego para cuatro personas (o mejor dicho, para aquellos que tengan dos monitores, dos consolas, dos juegos y un cable link), y para finalizar con el tema de las innovaciones, tampoco faltan las opciones mecánicas que culminan su carácter de simulador puro.

Sin embargo, a pesar de todas estas novedades, la no muy conseguida sensación de velocidad sigue siendo la asignatura pendiente de un juego técnicamente impecable.



C3 RACING



Compañía: **Infogrames** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Volante · NegCon · Analógico

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**

A diferencia de otros títulos de conducción, *C3 Racing* es un simulador difícil de clasificar. Para empezar, adopta una esquema de juego a caballo entre *Gran Turismo* y *V Rally*, sin llegar en ningún momento a decantarse claramente por el estilo de uno ni de otro. Esta falta de, por llamarlo de alguna manera, personalidad, lo convierte en un título al que le falta algo para terminar de atraer como sólo los grandes saben hacerlo.







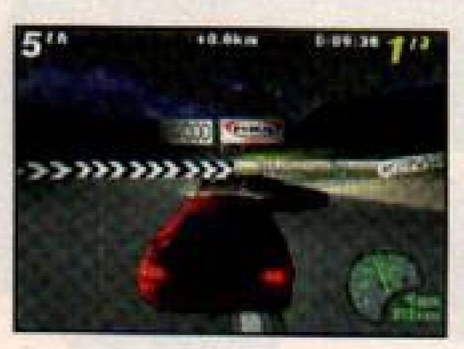
Cuenta con un apartado gráfico correcto y unos efectos de luz muy trabajados, ofrece una amplia gama de vehículos y un buen número de circuitos, pero a la hora de jugar se nos plantea la duda... ¿qué hace un deportivo corriendo por las farragosas carreteras brasileñas, en lugar de por un circuito de asfalto como Dios manda?

Quizás sean este tipo de detalles los que no terminan de definir exactamente el carácter de este título, lo que unido a un sistema de control que no diferencia las características de cada vehículo (además no trasmiten sensación de peso) y la constante fusión entre arcade y simulación, provoca que resulte difícil que el jugador se meta de lleno en su propuesta.

Un título de calidad y diferente, pero que en nuestra opinión no alcanza el atractivo de los grandes monstruos del género de la velocidad.









PORSCHE CHALLENGE

Compañía: **Sony** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Volante · NegCon · Analógico

Valoración Gráficos: E Diversión: R Calidad/precio: B







Hace casi dos años, Sony Europa lanzó *Porsche Challenge*, uno de los primeros títulos que demostró las posibilidades de la consola gris dentro de la simulación automovilística. Su adecuada sensación de velocidad, sus inigualables efectos de luz y el carisma de la firma Porsche dieron lugar a un título que, gráficamente es de lo mejorcito que se puede degustar en PlayStation. Sin embargo, la ausencia de un abanico de vehículos más amplio -sólo podemos conducir un Boxter en seis colores- y un limitado número de circuitos -cuatro- reducen sus posibilidades de diversión.

Para alargar un poco su vida, el sistema de juego del modo campeonato nos propone enfrentarnos tres veces a cada circuito y cada vez que lo hagamos éstos presentarán caminos alternativos que antes no se encontraban disponibles. A estos doce circuitos iniciales se unirán sus correspondientes versiones espejo al completar el modo campeonato, concluyendo aquí la oferta que propone este título.

Porsche Challenge es uno de los juegos más bellos para PlayStation, aunque sus escasas posibilidades lo convierten en un CD sólo recomendables para los fans de esta glamurosa firma alemana.

F1 ´97

Compañía: **Psygnosis** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Memory Card 2 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MS









Psygnosis lanzó la segunda parte de su aclamado *F-1*, presentando numerosas actualizaciones y mejoras que no aparecieron en su antecesor.

Sus dos grandes modos de juego -arcade y campeonato- permiten que cualquier tipo de jugón pueda sacarle todo el partido, gracias a su distinción entre simulación puro y duro (con ajustes mecánicos, telemetría y demás parafernalia) y arcade, donde el control y las opciones son más propios de una máquina recreativa.

El juego cuenta con la presencia de todos los equipos (Ferrari, Benetton...), pilotos y circuitos de la Fórmula 1 real, las normas de competición de la FIA, efectos climatológicos y ofrece la posibilidad de modificar numerosas opciones mecánicas para deleite de aquellos que disfrutan calibrando las posibilidades de su vehículo.

Además podréis editar vuestros propios pilotos, variar factores como la capacidad del depósito de combustible, la duración de los neumáticos, seguir la carrera desde ocho cámaras distintas, comprobar cómo vuestro vehículo pierde componentes al colisionar... vamos, que podréis configurar hasta el último detalle de cada carrera.

Si buscáis un simulador de Fórmula 1, nuestra ferviente recomendación va hacia este título, que además tiene un precio más que interesante.



F1 ´98

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Volante, NegCon, Analógico

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: R



Todas las secuelas de grandes juegos se enfrentan a la compleja tarea de superar a su antecesor, pero este cometido se torna casi imposible cuando la versión anterior ya abarcaba prácticamente todas las posibilidades que un juego puede ofrecer.



Este es el caso de *F1 ´98* que, debido al elevadísimo grado de calidad mostrado por su antecesor, no consigue aportar suficientes novedades como para convertirse en una adquisición obligada. Las dos únicas novedades importantes que presenta son un modo de juego llamado Reto, en el que se nos propondrán carreras con alguna dificultad adicional, y la posibilidad de conectar dos consolas (con dos juegos y dos monitores de por medio) para que puedan jugar cuatro personas al más puro estilo de las máquinas recreativas.



Gráficamente es similar a *F-1 97*, aunque algunos aspectos han sido mejorados levemente, como la sensación de velocidad o el número de opciones mecánicas. Otros elementos, como los comentarios en castellano o las pistas, circuitos y pilotos oficiales han sido también actualizados, pero estas mejoras no inciden directamente en la jugabilidad de un título que resulta excesivamente parecido a su antecesor.



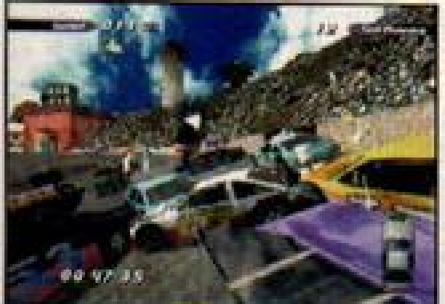
DESTRUCTION DERBY 2

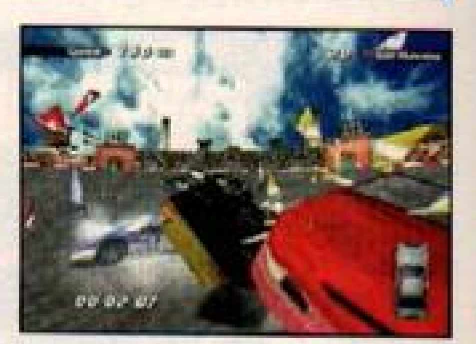
Compañía: **Psygnosis** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Volante, NegCon, Analógico



Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: MB

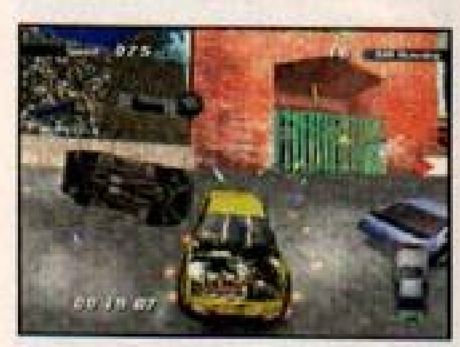








Destruction Derby 2 es un título que se aleja bastante del resto de simuladores que aparecen en esta comparativa, principalmente porque aquí lo más importante no es llegar primero a la meta, sino destrozar todos los coches contrarios que nos sea posible.



Para ordenar este, a primera vista, caos circulatorio, sus modos de juego nos proponen afrontar la competición desde tres perspectivas distintas.

La primera, y a la vez más clásica, es llegar el primero a la meta, sin importar los daños y destrozos. La segunda consiste en golpear a los demás vehículos, puntuando cada choque de manera distinta (no es lo mismo chocar de frente que chocar de lado). Y por último, el modo Destruction Derby, en el cual tendremos que machacar (y evitar que nos machaquen) el mayor número de vehículos posible, con la dificultad añadida de que los circuitos son cerrados y muy parecidos a una plaza de toros. Esta última modalidad es, sin duda, la más divertida y espectacular de todas, ya que observar cómo se suceden las melés de coches y que de ellos sólo quedan amasijos de hierros humeantes y un montón de ruedas sueltas... es impresionante.



Pese a los añitos que tiene este título, es uno de los juegos más rápidos que existen (aunque es un poquito brusco), y quizás una de las ofertas más divertidas por su salvaje concepto.

No lo dudes, si no te atraen ni los modelos ni las pistas reales, te importa un comino la existencia de un campeonato oficial, y buscas sólo diversión en estado puro, *Destruction Derby 2* es una apuesta segura.

RIDGE RACER REVOLUTION

Compañía: **Namco** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: B









Ridge Racer fue el primer juego de coches para PlayStation (se puso a la venta mismo día que la consola), y consiguió sorprender a propios y a extraños. Esta su segunda versión, llamada *Ridge Racer Revolution*, se convirtió en algo más que una secuela, aportando multitud de novedades y opciones, así como varios coches más.

Su espíritu de recreativa le lleva a alcanzar velocidades vertiginosas bajo un control puramente arcade que hará las delicias de aquellos que no pretendan complicarse la vida con numerosas opciones mecánicas. Sin embargo, tal y como sucede con la mayoría de las conversiones de recreativa, su duración es muy corta, ya que tan sólo presenta tres circuitos con tres caminos alternativos, cada uno de ellos con su correspondiente versión espejo.

Ante la complejidad y posibilidades de los títulos más modernos no tiene nada que hacer, ni siquiera a nivel gráfico (los efectos de luz casi brillan por su ausencia), pero su mareante sensación de velocidad y su extrema sencillez lo convierten en una alternativa muy interesante para aquellos que se quieran iniciar en el género y no quieran gastarse mucho dinero.

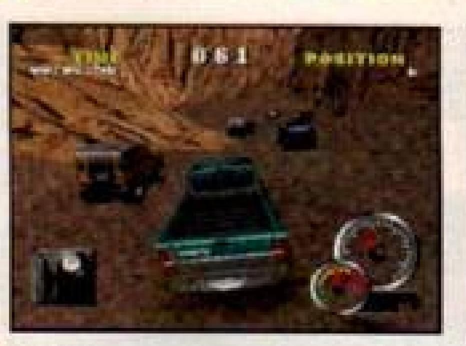
TEST DRIVE 4X4

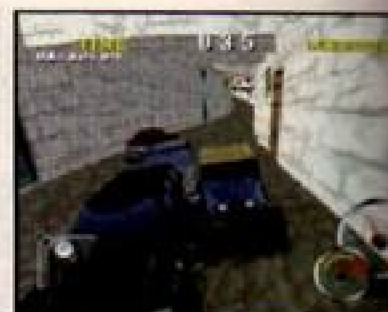
Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: R





Las competiciones de vehículos todoterreno no se han prodigado mucho en PlayStation, y los pocos ejemplos que podemos encontrar no alcanzan la calidad deseada. De entre todos ellos destaca el reciente *Test Drive 4x4* que, a pesar de no ser un prodigio de la programación, cuenta con los suficientes elementos como para manteneros pegados la televisor durante un buen rato.

Su mayor atractivo reside en la posibilidad de conducir un amplio abanico de todoterrenos auténticos, como el mítico Hummer del ejército norteamericano o más populares Cherokee o Explorer. Con ellos podréis enfrentaros a unos cuantos circuitos plagados de saltos, baches y obstáculos naturales que pondrán a prueba vuestra pericia como conductores.

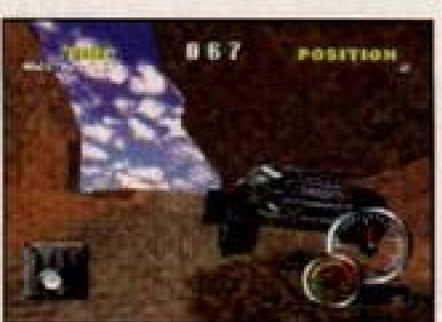
Además, su control arcade os permitirá manejar todos estos monstruos mecánicos sin ningún problema, ya que no existen diferencias palpables entre unos modelos y otros salvo su aceleración, velocidad máxima y agarre, y todas estas características no incidirán notablemente en vuestra forma de conducir.

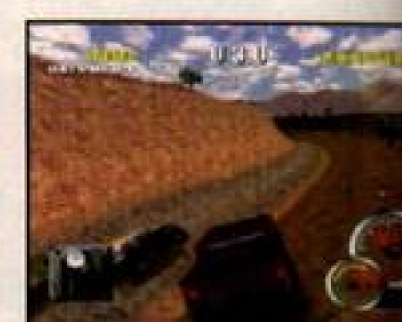
Desgraciadamente, sólo tiene dos modos de juego (aunque uno de ellos, llamado World Tour, nos permitirá comprar otros vehículos, alargando bastante su vida) y no presenta ningún modo multijugador, limitando considerablemente las posibilidades de diversión.

Test Drive 4x4 es un título muy correcto, tanto gráfica como técnicamente, y sin duda resulta un juego divertido, pero ofrece un número de opciones y posibilidades bastante reducidas para los tiempos que corren.









NEED FOR SPEED 3

Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 2 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · Analógico

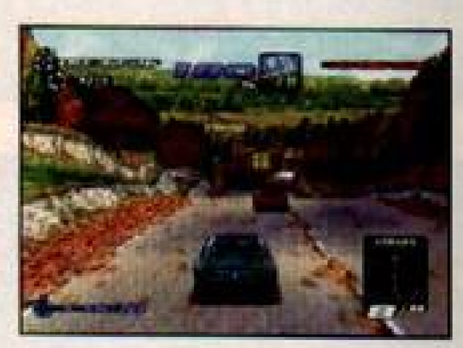
Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B

La saga *Need For Speed* ofrece todo el glamour y el lujo de las marcas de coches más prestigiosas del mercado para presentar un espectáculo en toda regla. Firmas como Lamborghini o Ferrari han cedido para este juego sus últimos (y caros) modelos con una condición: los vehículos no pueden aparecer abollados en ningún momento. Bajo esta premisa un tanto molesta se esconde un título muy completo y atractivo, aunque el movimiento de los vehículos y del entorno resultan un poco bruscos, incidiendo esta falta de fluidez en la sensación de velocidad. A su favor tiene las numerosas opciones de configuración, entre las que destaca la posibilidad de activar y desactivar el tráfico de las carreteras, algo que le ofrece un enorme grado de realismo.

Además, sus modos de juego tampoco se limitan a seguir las pautas del género, y entre ellos se esconde uno muy original llamado Persecución en el que competimos contra otro vehículo teniendo en cuenta que la policía intentará parar nuestra carrera incluso fijando cercos de pinchos.

Una oferta original y bastante interesante en su desarrollo, pero técnicamente algo pobre.









Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas que podéis ver en la tabla comparativa corresponden a los siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Como podréis observar, la comparativa recoge un total de 13 juegos, sobre los que se han estudiado 17 elementos o categorías que, en la medida de lo posible, recogen todo lo que un simulador puede llegar a ofrecer. Quizás no entendáis o conozcáis la terminología que utilizamos en Play Manía, por lo que esperamos que el siguiente listado explicativo sea de ayuda:

Características generales: Es la puntuación global de las características objetivas del juego. Aquí no hay opinión que valga, si un juego tiene tropecientos coches o mil circuitos sus posibilidades de diversión serán más elevadas.

Número de circuitos: Indica el número de pistas o tramos que tiene el juego. Cuantas más tenga, mejor.

Número de vehículos: No es lo mismo conducir un Porsche durante todo el juego que cambiar de vehículo en cada carrera. O por lo menos eso creemos ...

Número de campeonatos: La forma de organizar los circuitos puede ser vital para ampliar la vida de un juego. Cuantos más tenga, y más variados, mejor para vosotros.

Número de vistas: Si un juego tiene 18 vistas, es más probable que encontréis aquella que se acomode a la perspectiva que más os guste.

Duración: Cuantos más campeonatos, circuitos, coches y extras tenga un juego, más difícil será que os lo acabéis. Y mejor empleado estará vuestro dinero.

Repeticiones: Aquí enjuiciamos la calidad de las repeticiones de las carreras, si ofrecen un enfoque realista o si por el contrario carecen de tipo de atractivo y desearéis pasarlas cuanto antes.

Características técnicas: De forma global intentan reflejar el grado de realismo que tiene el juego, es decir, cuantos elementos reales podréis encontrar en él.

Sensación de velocidad: Indica si el movimiento del coche y su entorno resulta suficientemente rápido.

Efectos de luz: Refleja el comportamiento de un coche sobre una fuente de luz o sombra. Si el coche y el entorno sufren los cambios de luminosidad, más realista será el juego.

Deformaciones: ¿Qué pasa cuando un coche choca? Si durante el juego colisionas con otros vehículos y ambos se deforman, más atractivo será.

Vuelcos: Si tomamos una curva cerrada a 200 por hora y nuestro vehículo sufre las leyes físicas, acabará con el techo en el suelo. Y eso son puntos a favor.

Pérdida de componentes: Si nuestro vehículo sufre un choque a alta velocidad, aparte de abollarse, puede perder algunas piezas. como las ruedas o el capó. Y esto se puntúa favorablemente.

Comportamiento: Si manejar un vehículo casi nos obliga a tener el carnet, nos encontraremos ante un simulador puro y duro. Si por el contrario, manejar los vehículos es tan sencillo como acelerar y frenar, estaremos ante un arcade.

Efectos climatológicos: Si en el transcurso de una carrera llueve, nieva o sencillamente hay niebla, más completo e impresionante será el espectáculo.

Carreras nocturnas: Como su nombre indica, se trata de carreras que tienen como única fuente de luz las farolas o los faros de nuestro coche.

Opciones de configuración del juego: Valoramos las posibles modificaciones que pueden realizarse y el número y calidad de los modos de juego.

Variación del número de vueltas al circuito: Dar 16 vueltas a un circuito puede acabar con nuestra paciencia. Pero si podemos modificar el número de vueltas, lograremos que se reduzca la monotonía.

Modos de juego: Cuantos más modos de juego, más largo será terminarse el juego. Es un valor simplemente indicativo, ya que algunos juegos tienen pocos modos, pero que pueden ser muy largos.

Modos multijugador: Nunca está de más tener algún modo multijugador para entretener a una visita inoportuna o la camada de primitos...

Número de jugadores simultáneos: Indica cuantas personas pueden llegar a jugar al mismo tiempo.

Nivel de simulación: Valoramos el número de variables (control, opciones...) que determinan su carácter de simulador frente al comportamiento arcade.

Opciones mecánicas: Valoramos la posibilidad de mejorar nuestro vehículo y, por ende, su control a través de una serie de opciones de carácter mecánico, tales como alerones o tipo de neumáticos

Aceleración y frenado asistido por CPU: Si conducir te resulta complicado, algunos juegos te ayudarán a controlar la velocidad a la hora de tomar las curvas.

Configuración de los vehículos: En algunos juegos dispondremos desde el principio, de una serie de piezas para optimizar el rendimiento del vehículo.

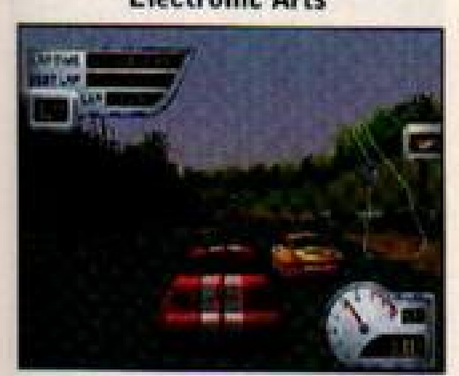
Adquisición de componentes: Algunos juegos nos permiten ganar dinero para comprar piezas para mejorar las prestaciones de nuestro vehículo: ordenador de a bordo, nuevas suspensiones...

NOMBRE DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS GENERALES							CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
RALLY		Número Circuitos	Número Vehículos	Número Campeonatos	Número de Vistas	Duración	Repeticiones		Sensación de Velocidad	Efectos de Luz	Deformaciones	Vuelcos	Pérdida de Componentes	Compor- tamien
Colin McRae Rally	MB	48 Reales	8 Reales	1 (8 Rallies Reales)	5	MB	B	E	MB	MB	Sí	Sí	Sí	Simulació (Excelen
V-Rally Platinum	MB	42 (24 Reales)	11 Reales	1 (8 Rallies Reales)	3	MB	B	MB	MB	B	No	Sí	No	Simulación Arcade. (M
TURISMOS														
Gran Turismo	E	11 M. Espejo	300 Reales	17 No Reales	4	E	E	MB	E	MB	No	No	No	Simulación Arcade (M
Toca 2	B	18 (9 Reales)	15 Reales	2 Reales	6	MB	B	MB	R	MB	Sí	No	Sí	Simulació (Bueno
Toca Touring Car Platinum	B	9 Reales	8 Reales	1 Real	3	B	No	B	MB	E	No	No	No	Simulación Arcade (M
C-3 Racing	B	30 No Reales	24 Reales	4 No Reales	4	MB	B	B	B	MB	No	Sí	No	Simulació (Bueno)
Porsche Challenge Platinum	R	4 (1 Real)	1 Real	1 No Real	3	R	No	MB	MB	E	No	No	No	Simulación Arcade (E
FÓRMULA 1														
F-1 '97	MB	18 Reales	11 Reales	1 Real	8	MB	No	B	B	B	No	No	Sí	Simulación Arcade (M
F-1 '98	MB	16 Reales	11 Reales	1 Real	10	MB	R	B	MB	B	Sí	No	Sí	Simulación Arcade (B
VARIOS														
Destruction Derby 2 Platinum	B	7 No Reales	3 No Reales	2 No Reales	2	MB	B	MB	MB	R	Sí	Sí	Sí	Arcade (MB)
Ridge Racer Revolution Platinum	R	3 No Reales	4 No Reales	No Hay	2	R	B	R	MB	M	No	No	No	Arcade (B)
Test Drive 4X4	B	21 No Reales	21 Reales	1 No real	8	B	No	B	B	R	No	Sí	No	Arcade (B)
Need For Speed 3	B	8 No Reales	8 Reales	1 No real	7	B	B	B	B	MB	No	Sí	No	Simulación Arcade (B

UNA FIEBRE QUE NO CESA: CINCO NOVEDADES PARA MARZO

SPORT CARS GT

Electronic Arts

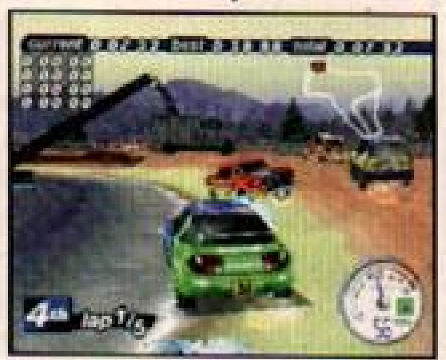


La moda de los superturismos seguirá vigente, y un buen ejemplo de ello es este *Sports Cars*. Os podemos adelantar que tendrá un gran número de competiciones clasificadas por categorías, un buen puñado de coches para comprar, gráficos al estilo *Gran Turismo* (incluidas las repeticiones)... en fin, muchos elementos para triunfar. Basta decir que Electronic Arts lo considera uno de sus títulos más importantes del año.

Primera impresión: MB

RALLY CROSS 2

Sony



Tras una lamentable primera parte, esta peculiar visión de los rallies vuelve con una serie de mejoras sustanciales que no se centrarán exclusivamente en el apartado gráfico. Los elementos que saldrán ganando serán la sensación de velocidad (el movimiento del entorno parece mucho más suave y fluido), el sistema de control (que es ahora más sencillo) y el abanico de coches y circuitos, que superará al de el primer *Rally Cross*.

Primera impresión: B

MONACO GRAND PRIX

Ubi Soft



El monopolio que Psygnosis ha establecido en los simuladores de Fórmula 1 puede acabar con este título de Ubi Soft. Aunque *Monaco Grand Prix* no dejará de ser un simulador realista, su concepción gráfica se aleja de las pautas fijadas por los grandes del género, ofreciéndonos detalles que hasta la fecha ningún otro juego de F1 había mostrado. Aún no hemos visto la versión definitiva, pero el juego tiene muy buena pinta.

Primera impresión: MB

ROLLCAGE

Psygnosis



Rollcage se alejará bastante de lo que es un simulador puro y duro, inclinándose claramente hacia lo que es un arcade rápido y desmadrado. Ambientado en el futuro, este título nos invitará a participar en unas alocadas carreras protagonizadas por vehículos que, por su estructura, son capaces de darse la vuelta y trepar por las paredes, pudiendo además hacer uso de una amplia gama de armas para derrotar a sus rivales.

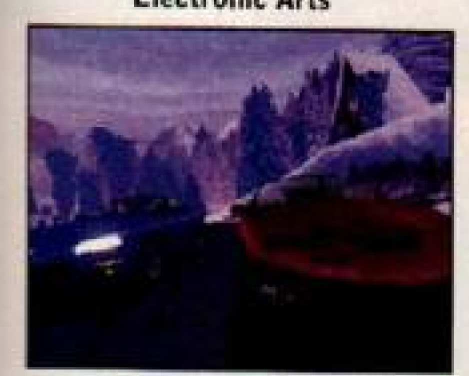
Primera impresión: B



Efectos Climáticos	Carreras Nocturnas	OPCIONES DE CONFIGURACIÓN DE JUEGO	Variación del Número de Vueltas al Circuito	Modos de Juego	Modos Multijugador	Nº de jugadores Simultáneos	Nivel de Simulación	OPCIONES MECÁNICAS	Cambio de Marchas	Aceleración y Frenado Controlado por CPU	Configuración de los vehículos	Adquisición de Componentes
Sí	Sí	MB	No	4 Modos (MB)	2	2 Pantalla Partida	MB	MB	Automático y Manual	No	MB	No
Sí	Sí	MB	Sí	3 Modos (MB)	2	2 Pantalla Partida	B	R	Automático y Manual	No	R	No
No	Sí	MB	Sí	4 Modos (MB)	1	2 Pantalla Partida	MB	E	Automático y Manual	No	E	Sí
Sí	Sí	MB	No	7 Modos (MB)	4	2 a 4 Pant. Part. y Cable Link	B	B	Automático y Manual	No	B	No
Sí	Sí	R	No	3 Modos (B)	1	2 Pantalla Partida	B	M	Automático y Manual	No	No	No
Sí	Sí	B	No	2 Modos (B)	2	2 Pantalla Partida	B	M	Automático y Manual	No	No	No
No	Sí	R	No	4 Modos (B)	1	2 Pantalla Partida	B	M	Automático y Manual	No	No	No
Sí	No	B	Sí	3 Modos (B)	1	2 Pantalla Partida	MB	B	Automático y Manual	Sí	B	No
Sí	No	MB	Sí	5 Modos (MB)	3	2 a 4 Pant. Part. y Cable Link	E	MB	Automático y Manual	Sí	MB	No
No	No	MB	No	10 Modos (E)	2	2 Cable Link	B	MM	Automático	No	No	No
No	Sí	MB	No	3 Modos (R)	1	2 Cable Link	M	M	Automático y Manual	No	No	No
Sí	Sí	R	No	2 Modos (B)	No tiene.	1	R	M	Automático y Manual	No	No	No
Sí	Sí	MB	Sí (Menos en Torneo)	5 Modos (B)	4	2 Pantalla Partida	B	R	Automático y Manual	No	Sí (algún coche y algún modo)	No

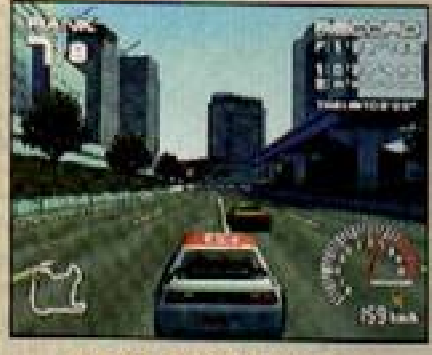
NEED FOR SPEED 4

Electronic Arts



Los coches más caros y nuevos del mundo volverán a ser el reclamo de la saga *Need For Speed* que, con éste, ya alcanza su cuarto capítulo. De nuevo se nos ofrecerá la posibilidad de pilotar uno de estos lujosos bólidos por carreteras imaginarias esquivando el tráfico y dejando atrás a la policía. Será una fórmula sencilla, pero muy atractiva y digna de tener en cuenta por quienes se puedan permitir el lujo de tener varios simuladores de coches. Primera impresión: MB

Y PRÓXIMAMENTE...



RIDGE RACER TYPE 4

Aunque estaba previsto que la salida en Europa de la cuarta entrega de esta magistral saga de Namco se produjera en Abril, Sony España nos ha comunicado que este lanzamiento se ha retrasado. ¿Hasta cuándo? No se sabe aún, pero lo cierto es que ya hemos podido ver la versión japonesa (que ya circula por las calles de Tokio) y nos ha dejado realmente impresionados. Seguiremos informando.

GRAN TURISMO 2

Sony Japón confirmó hace ya tiempo que estaba trabajando en la segunda entrega de *Gran Turismo*, pero aún no han mostrado ni una sola imagen del juego. Lo único que sabemos es que contará con licencias oficiales, que los coches volcarán y, presumiblemente, se abollarán. Habrá nuevos tipos de vehículos como, por ejemplo, todoterrenos y ofrecerá una calidad gráfica superior a la de su antecesor. Pero tranquilos, que aún falta muchísimo para que llegue a España.



CARMAGGEDON

¿Queda alguien en este mundo que no haya oído el nombre de *Carmaggedon*? Pues bien, tras levantar ampollas en el mundo del PC, haber sido prohibido en alguno países y conmocionar a todas las asociaciones de padres del mundo por su carácter violento, se está preparando en estos momentos la versión para PlayStation que, según parece, va a evitar polémicas debido a los notables recortes y cambios que va a sufrir, como son la sustitución de humanos por zombies y la salsa de tomate por jarabe de lombarda. El objetivo del juego, no está mal matizarlo, es llegar a la meta... arrasando todo a nuestro paso.



DRIVER

De los creadores de la saga *Destruction Derby* nos llegará en los próximos meses *Driver*, título que nos pondrá en el pellejo de un mafioso que debe cumplir con sucesivos encargos subido en un coche.

El juego tiene muy buena pinta, pero habrá que esperar a ver el producto final.

Los locos del volante

Eres un apasionado de los coches y estás buscando un volante que te sepa trasmitir las mejores sensaciones, que te permita una conducción realista y que, a ser posible, no le haga un agujero a tu bolsillo. Probablemente no tengas muy claro por cuál decidirte, así que hemos analizado por ti los cuatro volantes del mercado que mejor pueden responder a tus expectativas y qu resultan más fáciles de encontr en las tiendas. Te vamos a resum sus características y a explicar s peculiaridades para que pued elegir sobre una base firme bien definid Selecciona con cuidado que mejor se adapte a t necesidades y ¡a devorar kilómetro

MAD CATZ

Avalado por Sony



De entrada, parte con una ventaja frente a sus oponentes: es el único volante homologado por Sony, lo que significa que calidad y funcionalidad están garantizadas, y eso se nota.

En primer lugar las instrucciones son completas, claras y detalladas, exponiendo desde un sistema de detección de problemas hasta la explicación exhaustiva de las diferencias entre los modos analógico y digital o una guía orientativa de las distintas configuraciones que permiten algunos juegos, aunque también es cierto que está un poco desfasada.

Los pedales tienen una calidad semejante a la de otros volantes y son el complemento perfecto a las grandes posibilidades de este *Mad Catz*.

El *Mad Catz* ofrece una sensación de peso y robustez que otros no tienen. También es importante la resistencia gradual. Esto significa que cuanto más giremos el volante, más se endurece, dando una sensación muy realista de conducción. La respuesta es inmediata. Se echa en falta algún modo más de sensibilidad, aunque muchos juegos te dejan calibrar el recorrido del volante.

Para buscar realismo a tope lo suyo es emplear la palanca de cambios. Hay juegos, como el *Colin McRae*, que te obligan a hacer muchos cambios y no tienes otro remedio que conducir con una sola mano, perdiendo precisión. Una solución es utilizar los botones que hay bajo el volante y que simulan a la perfección el cambio tipo Fórmula 1.



La palanca de cambios es de dos posiciones: arriba para subir marcha, abajo para bajarla. Usándola, la sensación de realismo es total.

Pero no todo en la vida es perfecto, y es que en cuanto a colocación este volante sólo te da una alternativa: ponerlo encima de una mesa. Y es un chisme aparatoso.

Si tenéis espacio y una mesa baja y lisa (para pegar las ventosas), podréis disfrutar de este buen volante.

PSX WHEEL

El más antiguo

Sin duda, el más flojo de todos, quizá por ser de los primeros que aparecieron. Prescinde del modo digital y al usario con juegos que sólo aceptan esta opción, provoca sensación de descontrol. La botonadura utiliza la nomenciatura típica de los mandos analógicos tomada del pad *NegCon* de Namco. El sistema de este mando adaptado a un volante da unos resultados excelentes, aunque en este caso no son del todo satisfactorios.

Las marchas están situadas debajo del volante, pero sólo en el lado derecho, algo a lo que es difícil acostumbrarse. El volante es muy duro, tanto que cuando llevas un tiempo jugando notas el cansancio en las manos. La colocación requiere espacio al ser un volante grande, pero las ventosas se agarran bien. Da sensación de robustez y realismo, pero no aporta nada y deja que desear en todas su facetas.



Los pedales del *PSX Wheel* tienen el mismo defecto que los de los demás volantes: están muy juntos y al llevar un tiempo jugando duelen las piernas.



Los botones llevan los símbolos del *NegCon*: 1 y 2 son acelerar y frenar, L y R las marchas, y A y B para las vistas y el freno de mano.

V 3 RACING WHEEL

Sin palanca de cambios



Curiosamente este volante no ofrece cambio de marchas de palanca ni tipo F-1, aunque se puede cambiar de manera manual gracias a los dos botones situados en el compacto y redondo volante.

La primera impresión que trasmite *V3 Racing Wheel* es que está todo muy cuidado: presentación, calidad del volante, instrucciones... Lo sacas de la caja, cargas un juego, te acomodas, y de repente algo te descuadra: ¡No tiene cambios, ni de palanca ni tipo Fórmula 1! Menos mal que permite cambiar manualmente con los botones superiores del volante. Aunque no es lo mismo. Se puede colocar de varias modos: sobre la mesa sujeto con sus cuatro ventosas o entre nuestras piernas (no hay sujeción mejor que nuestro propio peso). Tiene tres posiciones de altura e inclinación. Soporta modo analógico y digital, con tres grados de sensibilidad que quedan grabados en memoria, como la configuración de los botones, por cierto, bien colocados. Todo muy bonito, pero falla en un aspecto fundamental: la palanca de cambio. Y es una pena porque el diseño y la calidad del volante en general son bastante buenos.

RACE STATION SHOCK 2

Facilidad y versatilidad

Al abrir la caja nos encontramos unas instrucciones bastante escuetas, pero también nos damos cuenta de que el volante promete.

Cuenta con varias opciones de colocación, algo muy importante ya que la sujeción es fundamental. Así, podemos sujetarlo a una mesa con sus dos ventosas o sujetarlo entre las piernas o los pies al poderse regularse en altura e inclinación.

Dispone de las tres configuraciones existentes: digital, analógica (tipo *NegCon*) y *Dual Shock* lo que le hace compatible con todos los juegos.

El volante responde a la perfección y cuenta con dos grados de sensibilidad.

Al ponernos a jugar sentimos lo que puede dar de sí la mezcla de un buen volante y dos motores de vibración (sobre todo en *Colin*, *Gran Turismo* o *Toca 2*). En pocos segundos apreciaréis las claras diferencias entre una brusca salida de pista y los temblores de unas revoluciones demasiado altas (un motor situado en el volante y otro en la base se encargan de ello).



Hay que tener cuidado con los botones si se usan como acelerador ya que pueden encasquillarse (no son de gran calidad), además son digitales, así que por mucho que apretéis no vais a correr más.

Las marchas (tipo *Fórmula 1*) no son tan realistas como una palanca, pero sí más efectivas en juegos rápidos.

Si no fuera por el escaso manual de instrucciones y por algún defectillo de calidad en los botones (la sensación general es de fragilidad) estaríamos hablando de un volante casi perfecto.



Los pedales, de sistema analógico, proporcionan sensación de realismo, pero están muy juntos.

MAD CATZ DUAL FORCE

Y éste, además, vibra



El *Dual Force* tiene las mismas características que el *Mad Catz*, pero con tres pequeñas diferencias: cuesta sobre las 12.990, (casi mil pesetas más), el manual de instrucciones viene en inglés y, la mejor de todas, vibra.

Para hacerle vibrar necesitamos dos pilas AA de 1'5 voltios colocadas en la parte inferior del volante. La sensación es buena, pero no tanto como la del *Race Station Shock 2*. En el *RSS2* el temblor que se produce al subir de revoluciones no tiene nada que ver con la vibración que sentimos al salir de la pista o chocar. Sin embargo, la vibración del *Mad Catz* es siempre la misma con diferente intensidad. Quizás sea cuestión de gustos, pero nos decantamos por el sistema del *RSS2*.

En cualquier caso es un buen volante y la elección entre éste y el *Mad Catz* depende de lo que te atraiga el tema de la vibración. Puede que este *Dual Force* os resulte más difícil de encontrar.

	MAD CATZ	PSX WHEEL	RACE STATION SHOCK 2	V3 RACING WHEEL
MANUAL	Muy bueno	Regular	Malo	Muy bueno
COLOCACIÓN	Regular	Regular	Muy buena	Muy buena
SENSIBILIDAD	Buena	Regular	Muy buena	Muy buena
VIBRACIÓN	No	No	Sí	No
COMPATIBILIDAD	Analógica y digital	Analógica	Analógica, digital y Dual Shock	Analógica y digital
CAJA DE CAMBIOS	Excelente	Regular	Buena	Mala
COMODIDAD	Buena	Regular	Muy buena	Buena
PRECIO	11.900 ptas.	11.490 ptas.	11.990 ptas.	12.990 ptas.
VALORACIÓN	MUY BUENO	REGULAR	MUY BUENO	BUENO

Xplorer

¡¡Esto tiene truco!!

- Precio: **6.995 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel**
- Tipo: **cartucho de trucos**
- Puntuación: 

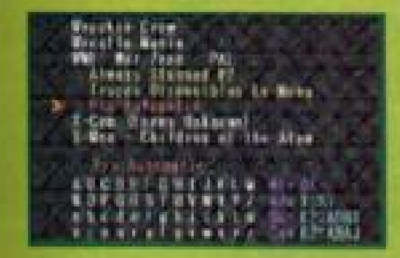


Este es el menú que aparece nada más encender la consola con el Xplorer conectado. La opción del centro es la que permite entrar en el listado de trucos. Como veis, tanto los menús como los propios trucos están completamente traducidos al castellano.



Primero veremos un listado de juegos y al seleccionar alguno de ellos veremos que dentro puede haber varios trucos diferentes, de manera que podremos activar sólo los que nos convengan en cada momento. También podremos borrar los que ya no nos interesen.

Cómo introducir nuevos trucos





El cartucho permite que incluyamos en memoria nuestros propios trucos. Para ello lo primero que tenemos que hacer es introducir el nombre del juego y posteriormente definir el truco.

Después hay que introducir cifra a cifra el código que activa el truco. El sistema de menús es bastante sencillo, aunque introducir los códigos se hace bastante lento y laborioso.



Xplorer es el primer cartucho de trucos que se ha puesto a la venta en nuestro país. En él se incluyen trucos para 200 juegos y ofrece la posibilidad de almacenar hasta 10.000 trucos diferentes.

Ardistel ya tiene a la venta Xplorer, un cartucho que os permitirá disfrutar de todos vuestros juegos favoritos de una manera especial. Conectándolo al puerto paralelo de la consola -situado en la parte posterior bajo una pequeña tapa extraíble- podréis acceder a un amplio listado de trucos que modificarán el código del juego. Dicho así, los más profanos en estos temas pueden llegar a pensar que este tipo de aparatos son dañinos para la consola o para los juegos, pero tranquilos, que no es así.

Dado que las instrucciones que acompañan al cartucho no son todo lo claras que cabría esperar, vamos a explicaros brevemente el funcionamiento y las posibilidades de Xplorer.

Nada más encender la consola con el cartucho activado (se puede activar y desactivar cuando queramos), aparecerá un menú con tres opciones. La más importante es la segunda, dedicada única y exclusivamente a los trucos. En ella encontremos un amplio listado de juegos (con más de 200 títulos), cada uno de ellos con sus correspondientes trucos. Cabe destacar que su capacidad de almacenaje alcanza la increíble cifra de 10.000 trucos, pudiendo borrar los que vienen pregrabados en el cartucho o incluir nosotros los que más nos interesen.

Cuando hayamos decido qué juego queremos trucar, tan sólo tendremos que buscar su nombre en el listado y activar los trucos que más nos interesen, eso sí, siguiendo las instrucciones que se indiquen. Este es quizás el único inconveniente de Xplorer, ya que algunos juegos no funcionarán correctamente si, por ejemplo, activas los trucos durante los tiempos de carga (es decir, colocando el interruptor del Xplorer en la posición "On" durante los tiempo de carga). Aún así, los juegos que imponen este tipo de requisitos son una mínima parte. De igual modo, introducir los trucos nuevos o borrar los ya existentes no encierra ningún tipo de complicación, siendo la forma ideal de actualizar el listado sin necesidad de cambiar de cartucho. Por el momento, las únicas fuentes para conseguir nuevos trucos se reducen a algunas páginas de Internet, algo que suponemos cambiará con la distribución del producto en nuestro país.

Una vez seleccionados los trucos, tan sólo tendrás que volver al menú principal y activar la primera opción para comenzar a jugar con más vidas, energía infinita o cualquiera de las ventajas que hayas activado. Así de sencillo. Además Xplorer es compatible con los códigos de cartuchos similares, ya sean de Action Replay, GameShark o Datel.

Consultorio



Me apetece un Juego de Rol

Hola amigos, os escribo porque pensaba adquirir un juego de rol. Había pensado en *Wild Arms* ¿Qué tal está? ¿Qué otros juegos de este tipo me recomiendas aparte de *Alundra* y *FF VII*?



Wild Arms

Wild Arms es un buen RPG, con un buen hilo argumental y montones de ítems, magias, armas especiales... Es bastante largo y está en castellano.

Si ya tienes o has jugado con *Final Fantasy VII* y *Alundra*, la siguiente recomendación es *Wild Arms*. Otro excelente Action RPG, es decir, que no tiene combates por turnos como *FF VII* sino en tiempo real como *Alundra*, es *The Granstream Saga*. Va comentado en este número y, eso sí, está en inglés. Además, tienes otros dos RPG, *Azure Dreams* y *Breath of Fire III*, pero que además de estar en inglés, son peores que *Wild Arms*.



The Granstream Saga

Luis Villar (Barcelona).

Una máquina para hacer "trampas"

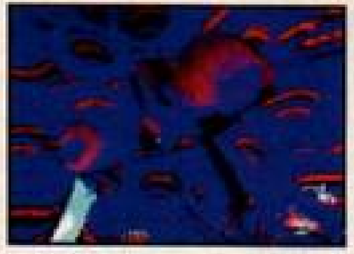
Me gustaría saber qué es el Action Replay Pro ¿Para qué sirve?

Es un periférico que se conecta a la PlayStation y permite meter trucos en los juegos. Lleva un montón de códigos de memoria de los mejores juegos de PlayStation. Basta con que actives, por ejemplo, el código de munición de *Resident Evil 2* para que no se te acaben las balas. También puedes incluir los códigos que encuentres en revistas o en Internet.

Jun Pedro Pérez (Madrid).

Para compositores





Music

El programa *Music* me ha parecido muy interesante. ¿Merece la pena comprarlo?

Depende de hasta qué punto te guste la música y estés dispuesto a emplear tu tiempo creando tus propias melodías. *Music* es un producto para componer desde canciones simples a orquestaciones muy complejas. Sacarle todo el partido requiere dedicarle tiempo y paciencia. Es muy interesante y trastear con él resulta muy divertido y fácil, pero, repetimos, te tiene que gusta la música.

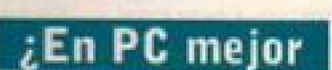
Oscar Arteaga (Álava)

Con la memoria no se juega

Hola. He oído que las tarjetas "no oficiales" de 240 bloques, pueden dar problemas. ¿qué me aconsejáis sabiendo que ya me he comprado la 2ª tarjeta de memoria?

Muy pronto analizaremos este tipo de tarjetas porque en general no son muy de fiar. Tu problema debe ser que no borras ninguna partida, porque con dos tarjetas deberías tener espacio de sobra. Te recomendamos que cuando des por terminado un juego o te canses de él, borres todas las partidas menos aquella donde tengas más avanzado el juego. Así ganarás espacio y siempre podrás recuperar los avances si te apetece volver a jugar.

Ricardo Ingelmo.



¿En PC mejor que en PlayStation?

He visto juegos de estrategia para PlayStation como *Warcraft*, *Red Alert* y sus respectivas partes. So[n] patéticos en comparación con las versiones de PC. ¿Por qué no salen juegos ta[n] guapos como *Starcraf[t]* en versión consola, pe[ro] con la misma calidad? ¿Es que no hay memo[ria] suficiente?



Red Alert. PlayStation



Red Alert. PC

Algo de eso hay. En prim[er] lugar, en un PC puedes

Al habla con...

JUAN MONTES
Larga vida a PlayStation

Una de las preguntas más frecuentes de los usuarios de PlayStation es: *¿Cuánta vida le queda a mi consola?*

Para salir de dudas le hemos formulado esta misma pregunta a Juan Montes, el vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europa. Y la respuesta del señor Montes fue así de clara y explicativa:



Juan Montes es el vicepresidente de S.C.E.E.

"Nosotros en nuestros estudios, y otras muchas empresas de videojuegos, estamos empezando a desarrollar juegos para PlayStation con un presupuesto mínimo de 200 millones de pesetas. Y estamos empezándolos ahora. No haríamos esto si pensáramos que al acabar el juego, dentro de 18 meses, no hab[ría] mercado.

Estamos seguros de que [al] menos durante dos años [el] mercado de PlayStation va a se[guir] creciendo".

Si queréis preguntar algo a d[is]tribuidores, programadores [o] cualquier personalidad del mun[do] del software, no tenéis más q[ue] enviar vuestras cartas a nuest[ra] redacción. Nosotros nos encarg[a]remos de hacerles llegar vuestras dudas.

Escribid a:
Play Manía
C/Ciruelos 4.
28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.
Indicando en el sobre: Al habla con...

modificar la resolución de pantalla hasta cifras muy altas, casi el doble que en una consola.

Cuando un juego se programa para una consola se busca que con esa definición, digamos media, el juego resulte alucinante. Por ejemplo, *Resident Evil 2*. Si ese juego se pasa a PC no se retoca la definición, de manera que gráficos impresionantes en PlayStation (como los de *Resident Evil 2*) quedan regular en PC, donde se nota un pixelazo, que para qué te cuento.

Ocurre lo mismo con juegos desarrollados para PC que pasan a consola. Esto se aprecia especialmente en los juegos que basan su atractivo gráfico en la resolución, como los de estrategia. Al mostrar menor resolución, las pequeñas unidades, las pequeñas construcciones y las docenas de minúsculos detalles quedan a veces irreconocibles.

Oriol Nieto (Barcelona).

¿Merece la pena el Dual Shock?

Me gustaría saber si merece la pena el Dual Shock, si ya tienes el Analógico. Pensad que si me compro el Dual Shock sólo me podré comprar un juego.

El Dual Shock, además de vibrar, ofrece unos sticks de mejor calidad, más ajustados, que los del pad analógico, lo que te va a hacer ganar en jugabilidad. Perderte la vibración es una pena, incluso en juegos que manejes con la cruceta analógica.



Ahora bien, si con él vas a tener que renunciar a un juego... Quizás no te merezca la pena.

Antonio Parra (Murcia)

Una novia muy rapera

Muy buenas. Veréis, tengo un problema serio con mi novia y es que desde que probó *Parappa the Rapper* no quiere jugar a otra cosa. Y lo peor es casi no me deja jugar a mí. ¿Qué juego similar puedo regalarle? (Para que me deje en paz).



PlayStation

Sin duda alguna *Bust A Groove* será la solución perfecta para tus problemas sentimentales. Es un juego de baile con una mecánica parecida a la de *Parappa*, pero mucho más largo y divertido. Seguro que la encanta. También está a la venta *Spice World*, un juego basado en las Spice Girls que es del mismo estilo, aunque más corto y más orientado a fans de las Chicas Picantes. El mejor es *Bust A Groove*, pero cuando Konami ponga a la venta *Beat Mania* no te olvides de envolvérselo a tu novia con un gran lazo rojo.

Sebastián Garre (Madrid)

Loco por Tomb Raider

Hola, me he comprado una PlayStation estas Navidades con el Tomb Raider III. Me ha parecido muy difícil, pero he alucinado con el juego. ¡Hasta se me ha hecho corto! ¿Qué juegos similares me recomendáis?

La verdad es que no hay ningún juego que combine de manera tan magistral las plataformas y la aventura, así que te recomendamos que te hagas con las dos primeras partes del juego. La primera es Platinum y la segunda tiene también un precio bastante reducido. Eso sí, debes saber que son bastante parecidos, será algo así como si compraras una ampliación del *TR III*, pero si de verdad has alucinado con él, seguro que estarás encantado. Eidos va a sacar próximamente un juego de características similares llamado *Akuji* que tiene muy buena pinta.

Esteban Tellechea (Madrid).

Más que una tarjeta de memoria

Hola, he leído por ahí que Sony va a poner a la venta una tarjeta de memoria con más capacidad y que además

Diccionario de términos

En esta sección vamos a tratar de explicaros los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis que os expliquemos un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario. Vamos a empezar con algunas sencillitas.

- **ANTIALIASING:** Consiste en suavizar los bordes de los polígonos para que no presenten un aspecto dentado o escalonado. Esto se consigue difuminando el color del borde del polígono con el color de las figuras adyacentes o el fondo. Además de obtener un efecto más realista de la figura poligonal, se integra mejor con el resto de elementos de la imagen.

- **ANALÓGICO:** Un sistema analógico permite un número infinito de pasos entre dos valores, en contrapartida al modo digital que sólo ofrece dos posibilidades (1 ó 0). Es decir, un sistema digital pasa directamente de un número a otro, mientras el analógico recorre todas las posibilidades intermedias. Un sistema analógico aplicado a un mando de control permite transmitir al juego la intensidad del movimiento realizado, por ejemplo, si hemos girado mucho o hemos girado poco. Los mandos analógicos utilizan potenciómetros para medir la fuerza que se ha empleado.

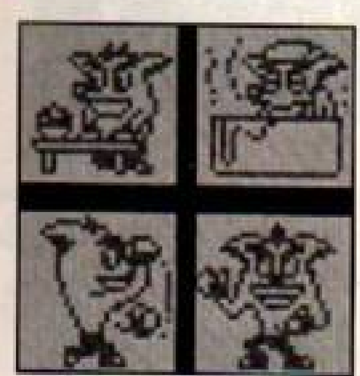
- **ARCADE:** Designa las "máquinas" de los salones recreativos y a las versiones domésticas de estos juegos. En su concepto más amplio el término se emplea para juegos con mucha acción y de manejo fácil y sencillo.

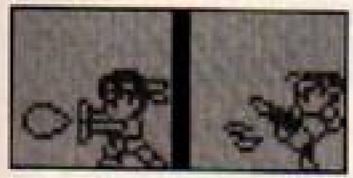
- **BEAT'EM UP:** La traducción de esta expresión inglesa sería algo así como "golpéalo" y se emplea (sin traducir) para designar a los juegos de lucha. Sin embargo, se utiliza más frecuentemente para el subgénero de la lucha que consiste en ir acabando con distintos rivales al tiempo que se avanza por la pantalla, para distinguirlo de los juegos de peleas uno contra uno, que normalmente se señalan como juegos de lucha o tipo versus.

- **BETA:** Versión de un juego sin terminar. Normalmente este tipo de versiones son las que los desarrolladores hacen circular entre revistas y distribuidoras para que podamos ir haciéndonos una idea de cómo será el juego. Cuando la versión del juego está en una fase mucho más temprana de desarrollo se la llama versión Alpha.

- **BIT:** Es la unida mínima de información que puede manejar un ordenador que corresponde con un estado

Consultorio


Crash Bandicoot 3


Street Fighter Zero 3

va a ser como una portátil, ¿qué hay de cierto en ello.

Pues hay bastante de cierto, no vas desencaminado. Se llama Pocket Station y Sony lo va poner a la venta en abril. Efectivamente es una tarjeta de memoria, pero capaz de hacer bastantes más cosas que salvar partidas. Por un lado, el Pocket Station llevará en memoria un calendario y un reloj, de manera que podrás usarlo como despertador o agenda. También se dice que se pondrá a la venta con una serie de aplicaciones de este tipo.

Por otro lado, los juegos de PlayStation que estén preparados para Pocket Station llevarán unos programas especiales que se cargarán en la memoria del Pocket Station y que serán una especie de mini-juego independiente. Una vez que desconectes el Pocket Station podrás jugar con este mini-juego. Imagina que has salvado un equipo de fútbol. En el Pocket Station podrás entrenar a tus jugadores para que ganen en velocidad, o habilidad. Cuando vuelvas a enchufar el Pocket Station a la consola, estos datos pasarán al juego real.

El aparatito costará unas 6.000 pesetas y el primer juego compatible con él será *Ridge Racer Type 4*, aunque parece ser que *Crash Bandicoot 3* ya los es, así como *Street Fighter Zero 3*.

Por cierto, como el Pocket Station lleva infrarrojos podrás intercambiar datos con otros Pocket Station sin necesidad de conectarlos a una PlayStation.

Juan Pedro Gonzáles (Mérida)

El Chip del delito

Muy buenas. Tengo un chip multisistema en mi consola y todos mis amigos me acusan de pirata. Puedo prometer que utilizo este chip sólo para poder jugar con juegos de importación y que no he comprado un juego pirata en mi vida, ¿estoy cometiendo un delito?

La verdad es que en ese respecto hay un vacío legal y no sabemos hasta qué punto tener un chip de este tipo es delito o no. Lo que es seguro es que manipular la consola conlleva la anulación automática de la garantía. De todos modos, esta duda te las pueden responder en la Federación Anti Piratería (FAP), llamando al teléfono 91 522 46 45. En cualquier caso, llamaremos nosotros también para informarnos.

Un desconocido de Barcelona.

¿Para cuándo *Metal Gear*?

Hola, ¿qué tal? Me gustaría saber cuánto tendremos que esperar para jugar a *Metal Gear Solid*. Gracias.


Metal Gear Solid

Si todo va bien, en abril estará el juego en la calle totalmente traducido al castellano. De verdad, la espera merecerá la pena.

Manuel Garrido (Madrid)

Los archivos secretos

Hola, soy un fanático de la serie de Expediente X y he visto que ha salido un juego para PC, un poco feo, la verdad, basado en esta serie, ¿creéis que podría salir para PlayStation?

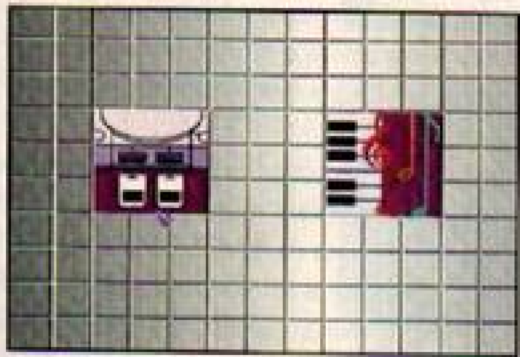

Expediente X

Sí, Sony tenía previsto ponerlo a la venta a primeros de año, pero se está trabajando mucho en mejorar el vídeo (efectivamente en PC es un poco pobre) y eso está ocasionando retrasos.
Como sabrás, el juego es una especie de aventura gráfica que incluirá un montón de imágenes reales de la serie. No lo esperes, por lo menos, hasta abril o mayo.

Pedro Borreguero (Gran Canaria)

Problemas técnicos

Cómo borrar partidas de la tarjeta de memoria


Menú número 1.



Menú número 2.

Una de las dudas más frecuentes (y más fáciles de solucionar) es cómo borrar partidas de una tarjeta de memoria. El sistema es muy sencillo y a continuación os lo describimos paso a paso.

- En primer lugar debéis encender la consola con la tarjeta insertada en uno de los puertos, pero sin colocar ningún juego en su interior o con la tapa abierta. Os aparecerá el menú número 1.
- Este menú nos permite optar por emplear la consola como un reproductor de CDs de audio (opción derecha) o gestionar la tareja de memoria (opción izquierda). Nos vamos a esta última.
- Al pulsar X sobre la opción izquierda aparece un nuevo menú (2) desde el cual podremos efectuar tres acciones: copiar archivos de una tarjeta a otra (arriba), copiar una tarjeta íntegra en otra (en el centro), o borrar archivos (abajo).
- Colocamos el cursor sobre la opción de borrar, pulsamos X y después seleccionamos el archivo que queremos borrar desplazando el cursor sobre el icono del juego (en la ventana inferior aparece el nombre del juego). Volvemos a pulsar X, se nos pide confirmación y, tras aceptar, el archivo queda automáticamente borrado. Esta operación la podemos repetir cuantas veces queramos.

Aquí nos quedamos esperando a que nos enviéis cualquier duda o consulta técnica que tengáis relacionada con la consola, cualquier periférico, conexiones... Enviad vuestras cartas a la dirección de la revista indicando en el sobre: Problemas Técnicos.

¿Qué juego me compro?

Hola, a mi hermano y a mi nos encantan los juegos de acción para dos jugadores, pero no hay mucho donde elegir, ¿qué me recomiendas que no sea de deportes o lucha?

Nos alegra que nos hagas esa pregunta... ¡Mírate la guía de compras que regalamos con este número, y sal de dudas.

Antonio García Oria (Madrid)

¿PlayStation 2 compatible con PlayStation?

Me gustaría saber si hay alguna posibilidad de que la PlayStation 2 sea compatible con PlayStation. ¿Podré conectarme a Internet con la PlayStation 2?

Se habló de la posibilidad de que los juegos de PlayStation funcionara en PlayStation 2, pero la verdad, no nos parece que vaya a ser así al final. Sobre lo de Internet la verdad es que no sabe nada todavía. Ya os iremos contando todo lo que oigamos.

Iñigo Velázquez Díaz (Málaga)

Actualizar el CD

Hola, me gustaría saber si hay alguna posibilidad de actualizar el CD de mi PlayStation, porque hay juegos con unos tiempos de carga eternos.

Pues no, eso es imposible. Cuando la consola se diseñó los CDs de doble velocidad (el que lleva la consola) eran los que mejor calidad/precio ofrecían. Y no hay vuelta atrás.

Antonio Santiago (Madrid)

¿Qué es Net Yaroze?

Hola, os escribo porque he oído hablar de una PlayStation negra



Net Yaroze

llamada Net Yaroze que sirve para conectarse a Internet, ¿Es verdad?

Pues no del todo. Verás, la Net Yaroze es una PlayStation especialmente diseñada para desarrollar juegos. Eso sí, te hacen falta conocimientos de programación y un PC.
Es cierto que Net Yaroze tiene algo ver con Internet, ya que hay una Web específica para ella donde se pueden bajar nuevas herramientas y aplicaciones para el desarrollo y donde se pueden dejar los juegos que hayamos diseñado . Pero en realidad, no puedes conectarte a Internet con la consola, sino que deberás hacerlo con un PC normal.
Si estás interesado en el tema, deberás llamar a Sony.

José González Menéndez (Madrid)

LA POLÉMICA

No más campañas de desprestigio

Estoy un poco cansado de que al llegar fechas señaladas como las Navidades siempre haya algún listillo que decida que los videojuegos son lo peor desde que se inventó el tirachinas. Que si los jugadores de videojuegos somos violentos y antisociales, que si baja el rendimiento escolar... Me gustaría que alguien demostrara, de una vez por todas, lo absurdo de estas afirmaciones.

También estoy más que harto de leer que, como las consolas son juguetes para niños, no deberían aparecer juegos con sangre, violencia o sexo. Yo tengo 28 años y el jugar a Mortal Kombat 4 no va a hacer que vaya por la calle partiendo cuellos.

¿Es o no verdad que puedo comprar cualquier tipo de libro, ver cualquier tipo de película o leer cualquier publicación...? ¿Por qué no puedo hacer lo mismo con los juegos? Y que conste que hay películas, libros y revistas igual o más violentas que algunos (muy pocos) videojuegos. La solución es, a mi entender, bien sencilla: que pongan una calificación seria por edad en los juegos y que los padres, cuando vayan a comprar un juego a sus niños, que se fijen en sí el juego les conviene o no. Igual que hacen cuando les compran una película de vídeo o les dejan ver la televisión. Aunque esto de la tele me daría para otra carta más larga...

Gracias por atenderme.

Santiago López Cifuentes (Madrid)

eléctrico que puede ser encendido o apagado, algo así como sí o no. Viene a ser como una letra si habláramos de la escritura. Cuando se dice que un procesador es de 32 bits significa que el procesador maneja la información en grupos de 32 bits simultáneamente. El procesador central de PlayStation es de 32 bits.

- **DIGITAL:** Los sistemas digitales se basan en ofrecer una escala finita de valores entre un máximo o un mínimo. Las crucetas y botones de los mandos de control suelen utilizar este sistema basado en interruptores que básicamente se dedican a transmitir una señal positiva o negativa. Es decir: hemos pulsado el botón o no lo hemos pulsado, y no hay posibilidad de que se detecte el grado de intensidad de la presión.

- **INTRO:** Con esta palabra se designan las escenas que sirven de introducción a la historia de los juegos.

- **PIXEL:** Es la unidad mínima de imagen, un punto en la pantalla. Con los pixels se forman los sprites.

- **POPPING:** Es una palabra inglesa (como casi todas) que se ha impuesto por su origen onomatopéyico, y es que hablamos de popping cuando los elementos de un juego se generan con brusquedad en la pantalla, como si hicieran "pop" y brotaran de la nada.

- **RPG:** Son las siglas de Role Playing Game, es decir, Juego de Rol (JDR). Con este nombre se conocen los juegos en los que asumes el papel de uno o varios personajes con diferentes cualidades (vida, fuerza, magia, velocidad...) normalmente definidas por cifras. Nuestra obligación es hacer evolucionar a los personajes intentando mejorar sus habilidades al tiempo que hablamos e interactuamos con otros personajes para cumplir los objetivos. Normalmente en los RPG los combates contra enemigos se desarrollan por turnos.
Los Action RPG son una variedad del género donde los combates son en tiempo real y dependen de nuestra habilidad. Normalmente en los Action RPG se asume el rol de un sólo personaje.

- **SHOOT'EM UP:** La traducción más o menos literal sería: "dispárales". Se utiliza para denominar los juegos en los que debemos ir disparando casi constantemente para acabar con nuestros enemigos, ya sean naves espaciales u otros personajes. Hablamos de "shoot´em up subjetivo" cuando no vemos al protagonista, sino que el juego se nos muestra tal y como lo veríamos con nuestros propios ojos. al estilo de juegos como *Doom*.

- **SPRITE:** Es un gráfico en dos dimensiones compuesto de pixels. Cuando más grandes sean los sprites más capacidad de proceso requieren para moverlos, por lo que normalmente se emplean varios sprites para representar una figura en movimiento, ya que a cada animación le corresponde un sprite.

SONY • Deportivo

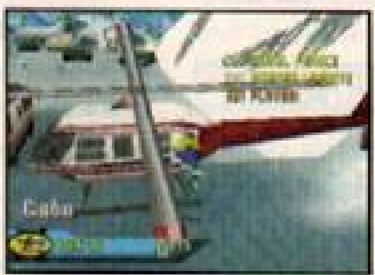
X Proboarders

Vacaciones en la nieve



Si queréis disfrutar de la emoción del snowboard tenéis dos opciones: haceros ya con *CoolBoarders 3* o esperar al mes próximo a que Sony ponga a la venta este *X Proboarders*. Y es que ambos títulos tienen mucho en común y ambos se basan en vertiginosas competiciones sobre tablas de snowboard y en ejecutar peligrosas acrobacias.

X Proboarders nos propondrá participar en prolongados descensos en los que deberemos demostrar, además de que somos los más rápidos, nuestra capacidad para improvisar acrobacias o para pegar saltos kilométricos. Es decir, que nos retará a enfrentarnos a pruebas tan espectaculares como variadas, incluso a dos jugadores simultáneamente.



Además de descender a tumba abierta, podremos hacer acrobacias e incluso pegar grandes saltos apoyándonos, por ejemplo, en las aspas de un helicóptero.

Gráficamente presenta un muy buen aspecto, aunque no parece tan sólido, jugable y divertido como el genial *CoolBoarders 3*. El mes próximo comprobaremos lo que da de sí este título con el que Sony se hará la competencia a sí misma.

Primera Impresión B





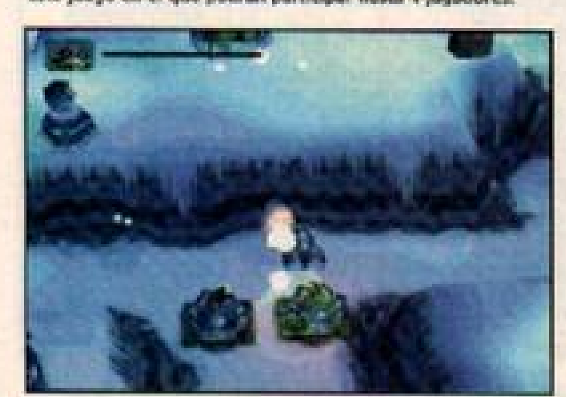
PSYGNOSIS • Shoot'em up

Retro Force

¡Marcianitos a mí!



El hecho de que los enemigos nos puedan atacar tanto desde el aire como desde tierra será uno de mayores atractivos de este juego en el que podrán participar hasta 4 jugadores.



Psygnosis quiere ofrecernos la posibilidad de descargar adrenalina con un matamarcianos de corte clásico en el que lo único que tendremos que hacer será dispar a todo lo que se mueva. Pero que su manejo y desarrollo sean simples no significa que el juego no vaya a aportar elementos atractivos tanto en sus gráficos como en su desarrollo. Aunque nuestro avance sea lineal (siempre hacia arriba de la pantalla), los gráficos estarán diseñados en 3D y deberemos preocuparnos tanto de los alienígenas voladores como de los que nos disparan desde el suelo. Podremos elegir entre cuatro tipos de naves para recorrer, solos o acompañados, los quince largos niveles de los que se compondrá el juego. Habrá enemigos finales, muchos tipos de armas, modos de juegos para hasta cuatro jugadores y docenas de efectos visuales.

Primera Impresión B

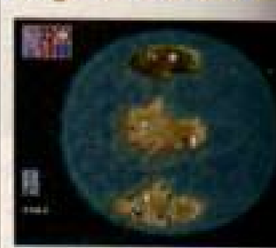




EA • Estrategia

Populous. El principio

Jugando a ser Di

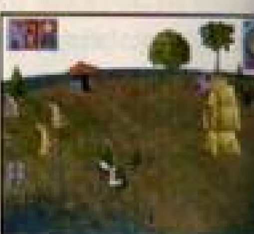


La serie *Populous* e una de las sagas d estrategia más exitosas en PC y básicame se trata de un simulador d "dios" (sí, habéis leído bien el que controlamos todos cada uno de los elementos un planeta.

Esta tercera entrega -la primera en PlayStation-, seguirá estas premisas, pe poniéndonos a los mandos una tribu a la que deberem hacer evolucionar. Para conseguirlo dispondremos personajes como hechicer artesanos o guerreros que encargarán de ir desarrollando diversas facetas de la tribu. Tendre que conseguir que nuestro pueblo se expanda derrota a otras tribus, que aprenda edificar o a fabricar armas todo ello con el fin de dom el planeta. El juego ofrece unos gráficos pequeños pe resultones y estará traduc al castellano.

Primera Impresión B





INFOGRAMES • Estrategia/Acción

Asterix

Acción y estrategia "a la francesa"

El sello Infogrames parece que ha asumido el compromiso de convertir en videojuegos los cómics franco-belgas de más prestigio. Buenos ejemplos los encontramos en nombres como *Tintín, Lucky Luke, Spirou*, los *Pitufos* o *Asterix*, personajes todos ellos que fueron llevados con bastante acierto a las "viejas" SuperNintendo y MegaDrive y a la incombustible Game Boy.

A PlayStation, sin embargo, hasta la fecha sólo nos habían traído al vaquero *Lucky Luke*, y los resultados no fueron todo lo brillantes que cabría esperar de esta prestigiosa compañía.

Ahora vuelven a intentarlo con Asterix, un juego que nos ofrecerá un planteamiento muy peculiar en el que se mezclarán dos géneros bastante dispares: la estrategia y el beat´em up. Veréis. La historia comenzará con un mapa de La Galia dividida en pequeños territorios. Nuestros amigos galos sólo cuentan con la aldea de Asterix como bastión, mientras que los romanos controlan el resto del país. Nuestro primer objetivo será conquistar todos estos territorios como en un juego de tablero, pero en algunos de ellos nos encontraremos con fases de plataformas y de acción -protagonizadas por Asterix o por Obelix-, en las que repartiremos mamporros a diestro y siniestro, buscaremos marmitas y superaremos pruebas de astucia y habilidad.

La idea resulta atractiva, pero en la versión beta del juego que hemos podido ver, la parte estratégica nos ha parecido desequilibrada y la de acción, burdamente animada. Habrá que esperar al mes próximo para ver la versión definitiva de *Asterix* y comprobar cómo han quedado finalmente representados estos geniales personajes en PlayStation. **Primera Impresión R**



La parte de estrategia será parecida al clásico juego de mesa Risk. La idea es la misma: distribuir tropas por nuestros territorios y atacar después un territorio enemigo. Lo malo es que el triunfo depende también bastante de la suerte, y éste es precisamente uno de los aspectos que más se deberían pulir.



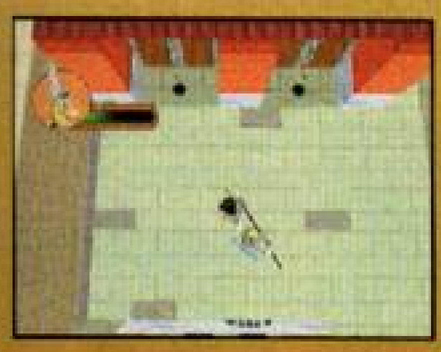
Al conquistar determinados territorios, el estilo de juego cambiará radicalmente y nos enfrentaremos a fases de acción en las que podremos despacharnos a gusto con los romanos.











PSYGNOSIS • Shoot'em up

Eliminator

Apunta, dispara y corre



Además de acabar con los enemigos, tendremos que manejar la nave como si se tratara de un juego de coches típico.



El mes que viene llegará *Eliminator*, un shoot´em up 3D de corte futurista que tiene visos de alcanzar la calidad gráfica de *Wipeout*, uno de los grandes juegos de esta compañía británica.

Su mecánica será tan sencilla como recorrer una serie de intrincados laberintos eliminando a todo bicho viviente que se ponga a tiro, evitando al mismo tiempo toda clase de trampas y emboscadas que nos encontraremos a la vuelta de cada esquina. Así dicho, parece fácil, pero si tenemos en cuenta que para desplazar nuestra nave tendremos que acelerar y frenar (al más puro estilo de los simuladores de coches), la cosa se complica.

Eliminator promete acción a raudales, aunque nos ha parecido un poco repetitivo. Veremos.

Primera Impresión 

PSYGNOSIS • Estrategia

Global Domination

Controla el mun

En una época en la que las guerras dominan el mundo, el poder nuclear es el único arma capaz de restablecer el orden. O por lo menos eso piensan los creadores de *Global Domination*, que han ideado un sistema de juego muy parecido al que pudimos ver en la película Juegos de Guerra.

Nuestro objetivo consistirá en proteger una serie de países de los ataques nucleares, al mismo tiempo que atacamos otros territorios para someterlos a nuestro poder. Además, podremos establecer alianzas con países vecinos, iniciar conflictos con territorios neutrales y editar misiones a nuestra medida.

Este título, que llegará traducido y doblado al castellano, resultará interesante para los amantes de la estrategia, aunque parece que tendrá un control algo complejo.

Primera Impresión 



La dominación global del planeta requiere una perspectiva que nos permita seguir la situación de los bandos en conflicto.



VIRGIN • Deportiv

Viva Football

Fútbol con historia



Los partidos históricos, los de antes de los 60, se jugarán como si los estuviéramos viendo en una tele en blanco y negro. Eso sí, todas las indicaciones estarán en colorines.



Conseguir que un juego de fútbol sea original resulta bastante difícil. Al fin y al cabo, existen ya numerosos simuladores y experimentar con la jugabilidad puede provocar extraños y poco satisfactorios resultados (como el que vimos en *Libero Grande)*. El otro camino es buscar la originalidad en el planteamiento sin cambiar la jugabilidad, y esto es justo lo que ha hecho Virgin con este *Viva Football*.

Lo que tendrá de novedoso este título lo encontraremos en la posibilidad de jugar con todas las selecciones que han participado en los distintos mundiales a lo largo de la historia. Es decir, podremos jugar, por ejemplo, un partido con el Brasil del 98 y la España del 58, siempre con las plantillas reales correspondientes a aquellos años. Es más, al jugar partidos realmente antiguos, la pantalla adquirirá el tono desvaído que ofrecían los televisores en blanco y negro de la época.

Aunque la versión con la que hemos jugado no e[s] la definitiva, lo cierto es que el desarrollo de los partidos nos ha parecido ya muy interesante. Los jugadores presentarán, además, unas animaciones soberbias que les permitirán realizar todo tipo de jugadas, y el control también nos ha resultado muy sencillo.

Vamos, que este *Viva Football* tiene condiciones como para ponerse a la altura de los grandes del género, *FIFA* e *ISS*.

Primera Impresión MB





Podremo[s] jugar co[n] todas la[s] seleccione[s] del mund[o] y de cualquie[r] époc[a]. ¿En qué sigl[o] jugab[a] Di Stéfano?





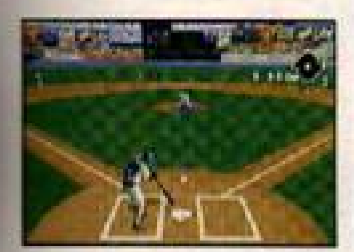




EA SPORTS• Deportivo

Triple Play 2000

Béisbol doméstico

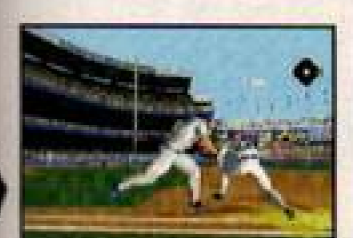


Uno de los deportes que más seguidores tiene en EEUU, el béisbol, vuelve a PlayStation de la mano de EA Sports.

Triple Play 2000 contará con la licencia oficial de la liga americana, y presentará todos los equipos, jugadores y estadios oficiales, así como los promedios de bateo de cada deportista. Tampoco faltarán las opciones propias de la dirección del equipo, como la compra-venta de jugadores, la creación de nuevas estrellas y la edición de tácticas de juego. Además, podremos jugar la pretemporada, la liga entera o un partido.

Si te gusta el béisbol, esto tiene muy buena pinta...

Primera Impresión MB







PSYGNOSIS • Deportivo

PRO 18

Emulando a "Seve"

Dejando de lado su conocida línea de títulos futuristas, Psygnosis vuelve al campo de la simulación deportiva, esta vez con un juego de golf de muy buena presencia gráfica e igual factura técnica: *Pro 18*.

Tal y como hemos visto en simuladores parecidos, las digitalizaciones servirán de base para las animaciones de los golfistas, logrando de este modo ese grado de realismo tan característico de este tipo de juegos.

Contará con tres torneos distintos (que en total sumarán 54 hoyos), un buen número de modos de juego, un sistema de control fácil e intuitivo y suficientes opciones de configuración como para que nos sintamos auténticos maestros. Su gran baza será su apartado gráfico, que alcanzará una elevada calidad. Además, estará traducido al castellano.

Primera Impresión B



Antes de cada golpe se nos mostrará en la pantalla información relativa a las incidencias del terreno, distancia, viento, situación de la bola... Después, ya sabéis: el palo adecuado, pulso firme, nervios de acero y... ¿cómo andáis de swing?





SONY • Arcade de velocidad

Running Wild

Correr a lo bestia

Los amantes de la velocidad pocas veces han podido disfrutar de un título protagonizado única y exclusivamente por animales (aunque eso sí, un poco humanizados). En *Running Wild* podremos escoger versiones bípedas de especies tan variopintas como una cebra, un toro o un elefante, conservando cada una de ellas, eso sí, sus características naturales en cuanto a velocidad y resistencia. Por su parte, los circuitos en los que transcurrirá este peculiar campeonato estarán plagados de obstáculos, saltos imposibles y hasta fosos de lava que pondrán a prueba nuestros reflejos, y tampoco faltarán los ítems que ampliarán las habilidades de nuestro animalejo. Todo ello se mostrará bajo unos gráficos poligonales muy cuidados y bien construidos.

Primera Impresión R



Este juego es una de las apuestas más originales de Sony, ya que nos propondrá correr como animales -y nunca mejor dicho- por circuitos campestres plagados de sorpresas.

Con esta página podéis pasar un buen rato resolviendo los problemas de Lara Croft y, por si fuera poco, ganar uno de los 5 juegos de Tomb Raider III que Proein y Play Manía sortearemos entre los que enviéis las soluciones correctas.

SOPA DE LETRAS



L	A	D	A	N	A	R	G	C	O	U
O	M	E	E	L	T	F	R	U	T	S
W	D	O	N	O	F	E	L	E	T	M
S	K	H	O	S	T	F	B	R	H	E
R	E	V	O	L	V	E	R	D	C	B
E	S	A	L	A	B	A	U	A	E	B
L	T	H	S	E	Y	Q	T	N	Y	O
O	C	S	L	S	V	R	G	S	T	T
J	P	E	I	N	E	A	A	I	G	I
E	V	T	M	O	L	L	L	A	A	Q
S	M	N	C	A	I	A	I	L	N	U
P	R	A	I	T	H	Ñ	H	Z	C	I
E	H	U	S	W	P	U	C	S	H	N
J	O	G	L	I	N	P	O	T	O	N
O	P	E	T	A	C	A	M	F	B	J

BUSCA 16 OBJETOS IMPRESCINDIBLES PARA LARA

Definiciones: La usa para colgarse • Para que se mire la coqueta de Lara • Necesario para comunicarse • Con ella puede beber en cualquier momento • Para ser puntual • Para abrir la dichosa puerta • En ella lo guarda todo • Lo saca cuando aparecen los enemigos • Es altamente explosiva • Las necesita para disparar • Contiene todo para los primeros auxilios • Con él mantiene a raya su larga cabellera • No tienen dedos, pero los tiene en las manos, • Lo ilumina todo • Siempre está colgado • Para este arma no necesitas pólvora.

HUMOR







BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

1.- [illegible] HOBBY PRESS. Playmanía, C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). [illegible]

2.- [illegible]

3.- [illegible]

4.- [illegible]

Nombre: ______ Apellidos: ______

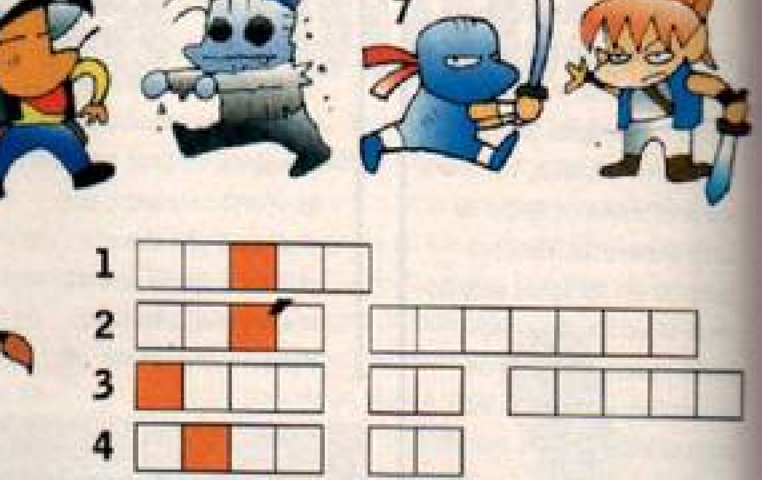
Dirección: ______ Localidad: ______

C.Postal: ______ Teléfono: ______ Edad: ______



ADIVINA con qué juego se relaja Lara después de cada aventura

Para ello escribe el nombre del juego en el que participan estos ocho personajes. Las casillas de color formarán el título que buscamos.



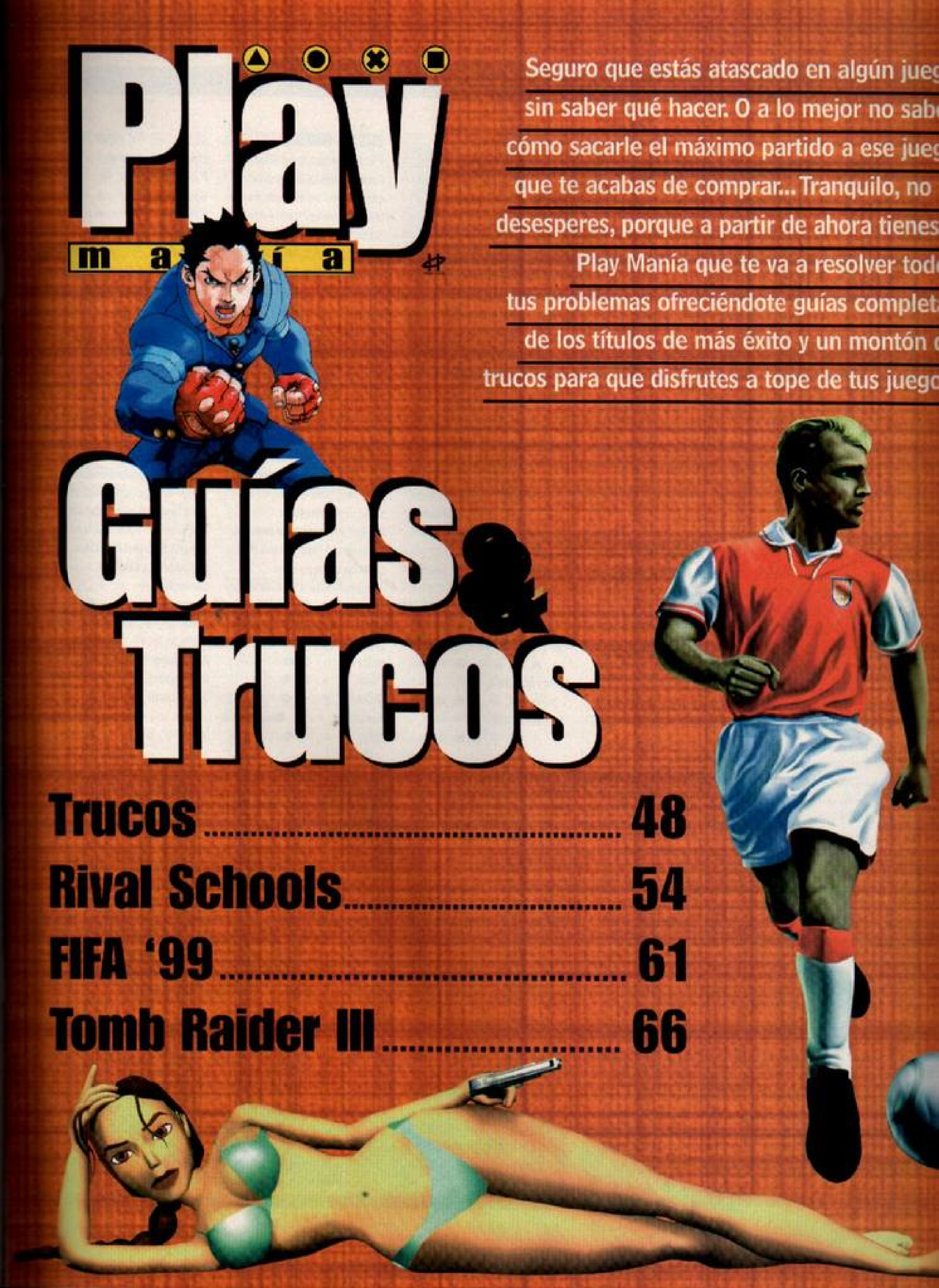
SOLUCIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8

LABERINTO



DESCUBRE CUÁL DE LAS TRES BALAS ALCANZARÁ LA LATA EN ESTE EJERCICIO DE PUNTERÍA DE LARA

SOLUCIÓN: ______



Play Manía

Seguro que estás atascado en algún jueg
sin saber qué hacer. O a lo mejor no sab
cómo sacarle el máximo partido a ese jueg
que te acabas de comprar... Tranquilo, no
desesperes, porque a partir de ahora tienes
Play Manía que te va a resolver tod
tus problemas ofreciéndote guías complet
de los títulos de más éxito y un montón
trucos para que disfrutes a tope de tus juego

Guías & Trucos

Abe´s Exoddus



Cómo pasar de área rápidamente:
Una vez hayas comenzado el éxodo de Abe, en cualquier momento del juego presiona R1 y después pulsa ●, ●, ✖, ✖, ■, ■.
De este modo, cuando te quedes bloqueadado en un área, tan sólo tienes que ejecutar este truco para acceder a la siguiente zona del juego. Eso sí, los mudokons que dejes atrás no podrás salvarlos, por lo que si pretendes acabarte el juego rescatando a los 300 compañeros de Abe, mejor no utilices del truco.

ABE'S ODDYSEE

- Acceso a todos los niveles:
Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Presiona ⇩, ⇨ ⇦ ⇨ ■, ●, ■, ●, ■, ⇨ ⇦ mientras mantienes pulsado R1.

- Todas las escenas cinemáticas:
Ilumina "Options" y mientras pulsas R1 presiona: ⇧, ⇦, ⇨, ■, ●, ■, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨.

- Pedos de color verde:
En cualquier momento del juego mientras mantienes pulsado R1 pulsa la siguiente secuencia:
⇧, ⇦, ⇨, ■, ●, ✖. Cuando Abe suelte un pedete aparecerá un humillo verde

- Todas las canciones valen:
UnA vez activado este truco cualquier sonido desactivará los puzzles musicales.
En cualquier momento del juego mantén pulsado R1 y luego esta secuencia: ⇧, ●, ⇦, ✖, ⇩, ■, ⇨.

ACTUA SOCCER 3

- Trucos de apariencia:
Estos códigos harán que tu manera de ver el juego cambie considerablemente. Se activan en la pantalla Editor introduciéndolos como nombre de equipo. Si los trucos funcionan escucharás una voz.
CUTTOUTS- Escala de grises.
GANGSTAARS- Estilo Parappa.
TOP HATS- Cabezas gigantes.
FUN INT SUN- Pelota de playa.
BIG DADDIES- Menudos jugadores.

- Nuevos y mejores equipos :
Para obtener más variedad de equipos sólo desde introducir en la misma pantalla de antes estos códigos:
PREM CLUBS- Los mejores.
TFF TEAMS- Imagina.

APOCALYPSE

- Refuerza las habilidades de Bruce Willis:
Para activar estos trucos, debes pausar el juego y seguir las instrucciones que ahora te damos:
Todas las armas:
Presiona L1 y pulsa ■, ●, ⇧, ⇩, ✖, ■.
Recuperar energía: Presiona L1 y pulsa
■, ✖, ▲, ●.
Invencibilidad:
Presiona L1, y pulsa ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, ▲, ⇧, ⇨, ⇩.
Abrir todos los niveles:
Presiona L1 y pulsa
▲, ⇧, ✖, ⇩.
Vidas Infinitas: Presiona L1 y pulsa ▲, ●, ✖, ■.

ASTEROIDS

- Descubrir el modo clásico:
Cuando las palabras Press Start (en la pantalla del título) parpadeen, presiona SELECT y pulsa ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ●

- Descubre la cuarta nave:
En la pantalla del título, pulsa ▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.

- Selección de nivel:
En la misma pantalla de antes, Presiona SELECT, y luego pulsa: ■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.
Ahora mientras estés jugando pulsa SELECT + START.
Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la selección de nivel.

- Trucos para el modo clásico:
Estos trucos sólo funcionan en el modo de juego Classic Asteroids.
Para activarlos, debes pausar el juego pulsando START, e introducir las siguientes combinaciones:
99 vidas:
⇧, ✖, ⇩, ▲, ⇦, ■, ⇨, ●
Una vida extra:
⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ●, ■, ✖, ▲.
Invencibilidad:
⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ●, ■, ▲, ▲.

BUST A GROOVE

- Baila con dos modelitos:
Para conseguir los vestuarios alternativos de los bailarines tan sólo tienes que presionar SELECT antes de elegir a tu personaje con la ✖.

- Los movimientos que más puntúan:
Cada personaje tiene un movimiento oculto que os permitirá ejecutar combos con una puntuación más alta.
Este movimiento sólo debes ejecutarlo en el momento en que nuestro personaje baila frente a la cámara (es decir, en el momento en que la cámara deja de enfocar a los dos bailarines para centrarse en nuestro personaje).
Debes introducir este comando en lugar del primero que nos propone el juego en el momento, para a continuación seguir con los movimientos nuevos que irán apareciendo en pantalla:
Heat: ⇧, ⇩, ⇧, ●
Frida: ⇧, ⇩, ⇧, ●
Strike: ⇧, ⇧, ⇦, ●
Hamm: ⇩, ⇨, ⇧, ●
Kelly: ⇨, ⇦, ⇨, ●
Shorty: ⇩, ⇩, ⇩, ●
Hiro: ⇨, ⇧, ⇩, ●
Pinky: ⇧, ⇦, ⇧, ●
Gas-O: ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ●
Kitty N: ⇩, ⇩, ⇨, ●
Capoeira: ⇨, ⇧, ⇨, ✖
Robo-Z: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ●
Columbo: ⇩, ⇩, ⇩, ●
Burguer Dog: ⇩, ⇨, ⇧, ●

CARDINAL SYN

- Luchadores ocultos:
Cada uno de estos códigos te dará acceso a un luchador oculto.
Sólo podrás introducirlos cuando las las palabras "Press Start" aparezcan en la pantalla del título y después debes pulsar estas combinaciones, pero tampoco es necesarios que lo hagas rápidamente.
Cuando un truco funcione escucharás un sonido.
Bimorphia: ⇦, ⇨, ⇨, ⇩, ■.
Juni: ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, ■.
Kahn: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩.
Moloch: ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ■.
Mongwan: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧.
Redemptor: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ ●.
Jugar como Stygian:
⇦, ⇨, ⇦, ⇨.
Vodu: ⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ●.

Colony Wars Vengeance

- Passwords:
Sí, ya sabemos que este juego de Psygnosis no es precisamente facilito, así que os hemos preparado una lista con todos los passwords necesarios para alegraros la vida y evitar que os desesperéis en las zonas más completas. Estos son sus efectos:
Blizzard: Activa todos los trucos.
Stormlord: Desactiva todos los trucos.
Tornado: Todas las armas disponibles.
Thunderchild: Todos los pilotos seleccionables.
Avalanche: Crepúsculo.
Chimera: Armas secundarias infinitas.
Hydra: Vidas infinitas.
Vampire: Escudo ilimitado.
Dark Angel: Las armas no se calientan.
Demon: Acceso a cualquier nivel.





COOLBOARDERS 2

- Siete pistas más:

En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones: FREE STLYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Debes hacerlo justo en este orden o no servirá de nada. Ahora debes pulsar L1 + L2 y, mantenerlos apretados mientras pulsas diez veces ✖. Ya te puedes dar prisa, porque toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

- El Hombre, más hombre que nunca:

Para activar todos estos trucos debes pausar el juego en mitad de una partida y pulsar una de las siguientes combinaciones según el resultado que quieras obtener:

Modo adulto:
↑ (9 veces), ↓ (7 veces), ▲, ●, ■, R1, R2.

Invencibilidad:
L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT (2 veces).

Munición infinita:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT.

Armas Potenciadas:
→ (2 veces), ←, → (2 veces), ←, → (2 veces), ←.

Todas las Armas:
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

Todas las llaves:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

Todos los objetos:
R1 (5 veces), L2 (5 veces).

Invasores cabezones:
R1 (9 veces) ←.

Elegir Nivel:
↓ (9 veces), ↑.

Después debes salir del juego y volver al menú principal. Allí encontrarás una nueva opción, especialmente preparada para que puedas escoger el nivel en el que quieres jugar.

EL QUINTO ELEMENTO

- Menú de trucos:

Y en este nuevo y maravilloso nuevo menú (de trucos, por supuesto) encontraremos más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas y objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de vídeo. Para hacer este sueño realidad espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona L1, L2, R2, R1 y SELECT. Podrás escuchar un sonido que te confirmará que lo has hecho correctamente. Ahora escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú. Con este trucazo terminar el juego será "coser y cantar".

FUTURE COP: LAPD

- Passwords:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas: DISYFISLFY

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas: DITIFISLFL

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas; todas las armas: DYPYFASRHR

Invencibilidad: SIFRGYBERR

Todas las armas: SYMRGOBRRL

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas la armas: DYSIFASRHY

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas las armas; invencibilidad: DYTIFASUHL

- Códigos:

Debes introducirlos en la pantalla de opciones que sale al pulsar SELECT con el juego pausado. Ilumina la opción "Volume Sound FX" e introduce la combinación. Si el código ha sido correcto al escoger "Quit" y confirmar ("Yes") no abandonarás la pantalla de opciones aunque sí podrás volver al juego normalmente. (S = SELECT)

Recargar escudo:
■, S, ●, ✖

Avanzar de nivel:
■, ●, ■, ●, ✖, S, ✖, S

De azul a negro:
■, S, ●, ✖, ✖, ●, S, ■

Cargar arma 1:
■, ●, S, ✖, S, ✖, ●, ■

Cargar arma 2:
●, ✖, S, ■, ●, ✖, S, ■

Recargar arma 3:
■, S, ■, ●, S, ✖

Más (arma 1):
●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ●, S

Más (arma 2):
■, ■, ■, ●, ✖, ●, ✖

Más (arma 3):
■, ●, ■, S, ✖, ■, ●

Añade 200 puntos (Precinct Assault):
●, ■, ●, ✖, S, ■, ✖

Invencibilidad:
●, ●, S, S, ●, S, ✖, ■

GHOST IN THE SHELL

- Selección de nivel:

En la pantalla de título presiona R2, R1, ■, ■, Arriba, Abajo, ■, ■, R2, R2. Escucharás un sonido. Ilumina las palabras "Mision Start", pulsa ✖ y presiona Izquierda o Derecha para escoger nivel.

- Todas las imágenes de video:

Ilumina "Options" y presionando ✖ encontrarás todo el camino abierto para ver todas las escenas de video.

KLONOA

- Controlar la pantalla del título:

Presiona L2 y R2 para disfrutar de unos curiosos efectos en la pantalla de presentación.

- Music Test:

Deberás rescatar a 72 Phantomilians para entrar en un nivel de bonus llamado Balue's Tower. Cuando lo termines podrás entrar en la nueva opción desde la pantalla de selección de nivel.

- Selección de nivel:

Si concluyes el juego, cuando vuelvas a la pantalla de presentación y escojas "Continue" podrás elegir una opción nueva llamada "Vision Cleared" desde donde podrás acceder a cualquier nivel del juego.

MDK

- Selección de nivel:

En la pantalla del menú principal pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y, sin soltarlos, presiona ↑, →, ● y →. Ahora, deprisa, suelta los botones para que aparezca el texto de selección de nivel. Pulsa ■ para avanzar de nivel ó ● para pasar de área.

- Todos las armas:

Todos los códigos que vienen a continuación son para conseguir nuevas armas más potentes. Pausad el juego y pulsad cualquiera de ellas:

La mejor bomba:
↓, → ●, ●, ←, ←, ↑, ■.

Trueno:
↓, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.

Tornado:
↓, L1, ■, →, ↑, ✖.

Granada de mano:
●, ■, ■, L1, →

Mortero:
←, L1, ■, →, ●, ←, ←

Granada cortante: ↑, ■, L1, ←, ●, ■.

Pistola Super Chain:
←, L1, ↓, ■, ↑, ↓.

MORTAL KOMBAT 4

- Vistiendo a la moda:

Dirígete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado START, debes pulsar simultáneamente:

Jax:
L1, ✖ y R1 dos veces.

Johnny Cage:
L1, ✖, y ● tres veces.

Kai: ■, R1 y ● tres veces.

Coolboarders 3

- Pistas y personajes:

Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquiera de los circuitos del juego y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además con el tercero podrás ponerles cabezones. Introduce los códigos como nombre del jugador.

Todas las pistas: WONITALL

Todos los personajes: OPEN_EM

Modo cabezón: BIGHEADS (para activar éste truco debes, además de introducir el código, pausar el juego en cualquier momento).



Crash Bandicoot Warped

- Demo oculta:
Últimamente, los intercambios de personajes entre videojuegos están de moda. Primero fue *Crash Bandicoot* en el juego *Spyro the Dragon*, y ahora es Spyro en el juego de Crash. Para ver al pequeño dragón en *Crash Bandicoot Warped* tan sólo tenéis que pulsar ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ■.





Liu Kang:
▲, R1 y ● tres veces.
Raiden: ✖, R1 y ▲ dos veces.
Reptile: ✖, R1 y ● dos veces.
Scorpion:
■, ▲ y R1 dos veces.
Sonya:
✖, ■ y L1 tres veces.
Sub-Zero:
L1, R1 y ■ dos veces.
Tanya:
▲, ● y ■ dos veces

MOTORACER 2

- Los mejores trucos:
Para ponerlos en marcha introduce las siguientes combinaciones en la pantalla del menú principal.
Sabrás que te funciona el código si la imagen se borra y vuelve a aparecer.
Completar Superbike Championship (además de modo espejo):
⇩, ⇧, ⇨ ⇦ ⇦ L1, R1, ✖.
Completar Moto X Championship:
⇩, ⇧, ⇨ ⇦ ⇦ L2, R2, ✖.
Completar Dual Sport:
⇩, ⇧, ⇨ ⇦ ⇦ ■, ●, ✖.
Modo espejo + Activar Ultimate Championship:
R2, L2, ⇨ ⇧, ⇦, ●, ■, ✖.
La última carrera de Superbike Championship, Moto X Championship y Dual Sport:
R2, R2, R2, L2, L2, L2, ⇧, ⇧, ✖.
Las motos a una velocidad no superior a 50 km/h:
●, ■, ⇨ ⇦ L1, R1, ✖.
Desactivar los créditos:
●, ■, R1, L2, L1, R2, ■, ●, ✖.

MOTORHEAD

- Más de todo:
Para tener un poco más de este juego debes introducir como password COWRULES en la pantalla de opciones. De esta manera obtendrás más coches y dos nuevos circuitos.

NASCAR'99

- Esos simpáticos pilotos:
Comienza a jugar en cualquier modo y cambia la vista a la interior. Ahora espera a que veas que el piloto tiene las dos manos en el volante y pulsa SELECT. Como son tan agradables te saludarán al momento.
- Jugar con Richard Petty:
Poner este truco en marcha es algo más complicado. Debes seleccionar el ciruito Martinsville y ponerlo al 50%. Ahora, ármate de paciencia y consigue terminar la carrera entre los cinco primeros.

NEED FOR SPEED 3

Para activar los códigos introdúcelos como tu nombre en opciones.
- Todos los coches y pistas:
SPOILT.
- Vistas suplementarias:
SEEALL.
Con este truco las vistas reservadas normalmente para la repetición son accesibles en plena carrera.
- Circuito de bonus:
Cada nombre que te damos ahora te lleva a una de estas pistas y las podrás escoger en la pantalla de selección de circuitos.
The room: PLAYTM.
Caverns: XCAV8.
AutoCross: XCNTRY.
SpaceRace: MNBEAM.
Scorpio-7: GLDFSH.
Empire City: MCITYZ.
- Nuevos coches:
Jaguar XJR-15: 1JAGX.
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC.
El Niño: ROCKET.

O.D.T.

- Dos trucos sin competencia:
Para activar todos estos trucos lo primero que debes hacer es comenzar una partida normalmente y luego pausar el juego. Ahora introduce cada uno de los códigos que te ofrecemos a continuación y, si el truco funciona, escucharás un sonido característico.
Recargar la vida:
⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ■.
Si eres previsor y miras con frecuencia la energía que te queda es difícil que mueras nunca ya que el truco se puede repetir tantas veces como quieras. Eso sí, si te caes no hay solución posible.
Recuperar al 100% tus armas:
⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ●, ■.
Igual que con el anterior podrás repetir el código siempre que lo necesites. Estáte atento, ten siempre sus armas listas y no habrá enemigo que se te resista.

ONE

- Menú de trucos:
Debes introducir como Password HEYBUDDY.
Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás seleccionar área y nivel, hacerte invencible, tener todas las armas... Uno de esos trucos sencillito que valen para cualquier cosa.

PANDEMONIUM 2

- Seleccionar nivel:
Introduce este password en su pantalla correspondiente: OCMCKKEJ.
- No hay dolor:
Gracias a este password nada te hará daño:
NERVERDIE.

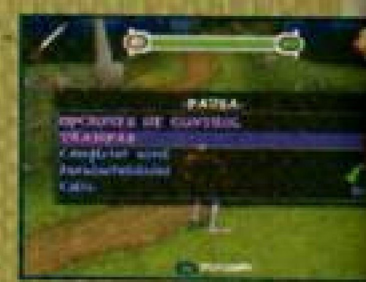
PITFALL 3-D

- Muchos códigos:
Cada uno de estos passwords tiene su utilidad. Es una lista larguísimas, así que descubre tú mismo en consisten. Introdúcelos en la pantalla de passwords.
BESTFORLAST
GEEHEISBIG
DISCOLIGHTS1
CRANESBABY
GIVEMELIFE
PLAYMOVIES
CREDITS
ZERDGRARRY
2DHARRY
BIGHEADHARY
BIGWORMGUY
- Códigos de nivel:
DEEPDARK
CAKEWALK
GOINGDOWN
JAILBREAK
MAKEMEMIRA1
PITFALLCOMIC
STEVECRANEME
TEMPLEME
VIGILANTE
HOTROCKS
MAGICGARDEN
METROPOLIS
SPOOKMESAS
STOPTALKING
THUNDERDOMES
WOWTHATSHOT

Medievil

- Un montón de ventajas:
Con este truco podéis salvar los huesos de Sir Daniel Fortesque y saltaros las fases que se os resistan. Para activarlo sólo tienes que pausar el juego y pulsar ⇩, ⇧, ■, ▲, ▲, ●, ⇩, ⇧, ■, ▲ mientras mantienes pulsado L2.
Si lo haces correctamente, verás que entre las opciones de pausa hay dos nuevas: invulnerabilidad y selección de nivel.





POCKET FIGHTER

- Dos nuevos personajes:

En los juegos de lucha siempre es está bien siempre tener más personajes donde elegir. En este caso te ofrecemos dos de los más conocido: Gouki y Dan.

Para hacerte con ellos ve a la pantalla de selección de personaje. Poniéndote sobre Ryu y pulsando ⇦ obtendrás a Gouki. Si prefieres a Dan sitúate sobre Ken y pulsa ⇨.

POOL HUSTLER

- Nuevo modo de juego:

En la pantalla del menú principal presiona ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ▲, ▲, ✖, ✖, ⇦ ⇨, ■, ●.

Ahora en la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Bowlliard que combina el tanteo los bolos con el clásico billar.

R-TIPES

- Selección de nivel:

En la pantalla del título pulsa rápidamente L2 10 veces y R2 10 veces. Oirás un sonidito. Comienza a jugar y pausa el juego. Verás que en el menú ha aparecido una nueva opción. Con ella podrás desplazarte automáticamente a cualquier nivel y a las imágenes finales. Para activar el nivel sal de esta pantalla usando ✖.

- Las mejores armas:

Pausa en cualquier momento el juego y, presionando L2, pulsa ⇨, ⇧, ⇦, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, seguido de uno de estos botones (dependiendo del arma que quieras): ▲, ■, ✖, ●. Si el truco se ha activado oirás un sonido.

- Cambio de velocidad:

Para hacer que el scroll vaya más lento pulsa: ⇦, ⇧, ⇨, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, ⇦, ✖ mientras presionas L2 con el juego pausado. Si lo que quieres es que sea más rápido cambia la última tecla de la combinación por un ●.

REBOOT

Para activar estos trucos debes introducirlos en la pantalla del menú principal cuando la opción de "Nueva Partida" esté en medio.

- **Energía:** ⇦ L1, ⇧, ⇨ ⇩, L1, R1, ⇧, ⇩, ⇦.
- **Armas:** ⇧, L1, ⇩, ⇧, ⇦ R1, L2, ⇧, ⇦ ⇨.
- **Escudo:** ⇧, R1, ⇦ ⇨ ⇩, L2, R2, ⇦ ⇨ ⇧.
- **Jugar con Dot:** ⇦ R1, ⇨ ⇧, ⇩, R2, L1, ⇨ ⇧, ⇩.
- **Jugar con Enzo:** ⇧, ⇦ ⇩, ⇦ ⇩, L1, R1, ⇨ ⇩, ⇨.
- **Vuelo:** ⇦ ⇩, ⇨ ⇦ ⇧, R2, L1, ⇧, ⇦ ⇨ (volarás cuando saltes).

RED ALERT.

- Códigos de nivel:

Soviet
PJJXGEZ5I
XNLGQBDF6
9BX42ARQU
9BFVG961I
XNLG9G613
PJ16MFLCR
PJJXOE0NF
9BFD8BDX3
9BX4MAS8R
9BDFRS4IE
9BFFV02IS2
PJ1OF2X3Q
PJ1668X38
PJJXK7CEZ
Aliados
HFZNBSTWE
T3T2JO662
17DUXOLHQ
17VLBN0SE
HFHWHTF3N
9BFDQQSDB
17V333P7OZ
17DUHOMZN
17DUHHX8A
17VLVGCJY
HFHEAGRUM
HFHW1MRU7
XN3PGM65V

- Códigos varios:

Todos los trucos que ahora te proponemos se activan en el menú de construcción de la izquierda. Una vez en él, sitúa el cursor sobre los distintos símbolos y utiliza ● para validarlo (de tal manera que sólo pulses ● cuando veas el nombre del símbolo, y sólo muevas el cursor cuando, después de validarlo, vuelvas a ver el nombre del símbolo). Sigue las secuencias que te damos a continuación. Procura no posicionarte sobre ningún soldado al ejecutar los trucos.

Para ver todo el mapa:
■, ●, ✖, ■.

Completar la misión sin alcanzar los objetivos:
✖, ■, ■, ●, ●.

Planta nuclear:
●, ✖, ●, ■, ■.

Reemplazar el mineral:
✖, ●, ●, ✖.

Cronómetro:
●, ●, ■, ■, ✖

Parabombas:
■, ✖, ●, ●, ✖, ▲.

RED ALERT RETALIATION

- Muchos códigos:

Durante el juego pulsa ▲ para hacer que el cursor vaya directamente a la barra de herramientas.

Ahora mueve el cursor pasando por los símbolos adecuados (✖, ●, ▲ ó ■) utilizando el botón ● para marcar o validar cada uno de ellos siguiendo el orden de correcto para activar cualquiera de los trucos que te detallamos a continuación:

Vencer misión:
●, ●, ▲, ✖, ✖, ■.
Acabarás el nivel automáticamente con los objetivos cumplidos.

Perder misión:
●, ✖, ●, ■, ■, ✖.
Acabarás el nivel automáticamente.

Todo visible:
▲, ▲, ✖, ●, ▲, ■.
Te permitirá ver cualquier cosa que haya en el nivel.

Dinerito:
✖, ✖, ■, ●, ●, ●.
Incrementará tu nivel económico al instante.

Chronoshift:
■, ●, ▲, ✖, ●, ●.

Parabomb:
✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.

Iron Curtain:
■, ✖, ●, ✖, ▲, ▲.

Ataque nuclear:
●, ✖, ●, ●, ✖, ■.

Invencibilidad:
■, ✖, ●, ✖, ▲, ▲

El pueblo lucha:
■, ✖, ■, ✖, ■, ✖.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

- Comenzar el juego con la Colt Python Pistol y toda la munición a tope:

Finaliza el juego cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y éste salva a Barry y Chris). Guarda entonces todo los datos en la tarjeta de memoria. Comienza una partida nuevo pero, eso sí, usando los datos salvados.

- Comenzar el juego con 'Rocket Launcher' y munición sin límite:

Igual que el truco anterior, éste te resultará algo complicado. Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos a la tarjeta de memoria. Comienza un nuevo juego con estos datos.

- El doble:

Cada vez que encuentres un item para aumentar la capacidad de tu inventario con este truco duplicarás su efecto.'

Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa ⇨ mientras tienes iluminada la palabra "Advanced".

NHL´99

Unos passwords muy curiosos:

En la pantalla de opciones, busca la opción correspondiente para introducir passwords e introduce los siguientes códigos para ver estas curiosidades:

BRAINY: Las cabezas aumentan su tamaño
BIGBIG: Cabezas y cuerpos agrandan su tamaño
FREEEA: Los equipos ocultos EA Blades y EA Storm
3RD: Permite seleccionar el tercer vestuario de cada equipo
VICTORY: Abre las secuencias de video.

No son demasiado útiles para ganar los partidos, pero como curiosidad no están nada mal.





STREET FIGTHER COLLECTION

-Luchar como Cammy en Street Figther Alpha 2 Gold:
Finaliza el juego en el modo arcade como M. Bison en el nivel de dificultad 4 o más alto, con la puntuación más alta. Entra las iniciales CAM y salva los datos. Carga estos datos y en la pantalla de selección de personajes pon el cursor sobre M. Bison y presiona START 2 veces. Este truco sólo funciona en los modos 'Vs' y 'Training'
-Luchar como Akuma en Super Street Figther II Turbo:
En la pantalla de selección de personaje pon el cursor en Ryu y presiona simultáneamente L y R para que aparezca Akuma.
- Variar de vestimenta:
Para sentirte algo distinto (la monotonía no es nada buena) entra en la pantalla de versus en el SF II Turbo. Cuando tu compañero y tú seleccionéis el luchador pulsad SELECT y ⇨.
- Dos del mejor:
Para que dos jugadores puedan escoger a Akuma a la vez en el modo versus hay que pulsar L1 + L2 + R1 + R2 manteniendo el cursor sobre Ryu en la pantalla de selección de personaje de SF II Turbo.

S.C.A.R.S.

- Passwords:
Entra en la pantalla "Player Select" y escoge el número de jugadores. Entra en la pantalla de opciones, ilumina la opción "Passwords" e introduce estos códigos para poner en marcha los trucos.
GLASSX- "Crystal Cup"
ROCKYY- "Diamond Cup"
ZDPEAK- "Zenit Cup"
XPERTS- Modo Challenge
DESERT- Coche Scorpion
RATTLE- Coche Cobra
RUNNER- Coche Cheetah
MYSTER- Coche Panther
ALLVID- Todos los coches

SPYRO THE DRAGON

- Demo de *Crash 3*:
No es muy habitual que un juego lleve oculta en su interior la demo de otro juego diferente, pero en este caso así es. Para poder entrar y jugar en esta demo oculta debes esperar a que aparezcan la pantalla con las palabras "press start" y presionar todos estos botones al mismo tiempo: L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ●. Seguro que te sorprenderá encontrar a Crash.

TEKKEN 3

- Vestuario alternativo:
Muchos de los personajes de este juego tienen otro atuendo para las ocasiones especiales. Para conseguirlos debes seguir estas instrucciones.
Anna: Juega con Anna 25 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógela y pulsa Start.
Gun Jack: Juega con Gun Jack 10 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
Jin: Juega con Jin 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección escógele y pulsa Start.
Law: En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
Xiaoyu: Juega con Xiaoyu 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección escógele y pulsa Start.
- Jugar como un oso Panda:
En la pantalla de selección de personaje escoge a Kuma y pulsa ●. Si te acabas de hacer con el juego te preguntarás como demonios puedes escoger a Kuma: sólo hay una manera: acabando al menos una vez el juego completo.

TEST DRIVE 4

Debes conseguir poner un récord (el modo "Drag Race" es el más fácil) y usar cualquiera de estos dos códigos como nombre:
Conseguir nitros: WHOOOOSH
Minicoche: MICIM.RC

TETRIS PLUS.

- Selección de nivel: Escoge la opción "Puzzle Mode" y selecciona "password". Pulsa ⇩, ⇩, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨. Repite el mismo código dos veces y después presiona ✖. El color de los bloques será Azul, Rosa, verde, Azul, Rosa, verde. Una pantalla de selección de nivel aparecerá cuando ganes.

THEME HOSPITAL

- Limpiar el hospital: Cuando no sepas que hacer con tanta basura salva la partida y vuelve a ella de nuevo. Verás que la suciedad ha desaparecido y tú te has ahorrado un dineral en el servicio de limpieza.
- Passwords:
Nivel 2:
✖, ●, ■, ▲ ▲ ●, ■, ✖.
Nivel 3: ●, ●, ▲ ■, ✖, ●,
Nivel 4: ■, ●, ■, ✖, ✖, ●.
Nivel 5: ●, ■, ●, ✖, ●, ■
Nivel 6: ■, ■, ●, ✖, ■, ✖, ●.
Nivel 7: ■, ●, ✖, ■, ●.
Nivel 8: ✖, ■, ●, ●, ■, ✖.

The Unholy Wars

- Mapas, escenarios y personajes secretos:
Todos los trucos de este juego se activan con el mismo código pero dependiendo de donde lo introduzcas, tendrá un resultado u otro. El código es ●+■, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, ■, ■, ●, ●+■.
Para hacer salir de su escondite a todos los personajes secretos introdúcelo en la pantalla "Mayhem Selection" con las palabras "Set Teams" iluminadas.
Para poder escoger los escenarios ocultos presiónalo con las palabras "Accept Teams" iluminadas dentro de la misma pantalla.
Para activar el último truco deberás introducir el código con el cursor sobre las palabras "Set War" de la pantalla de selección de estrategia.

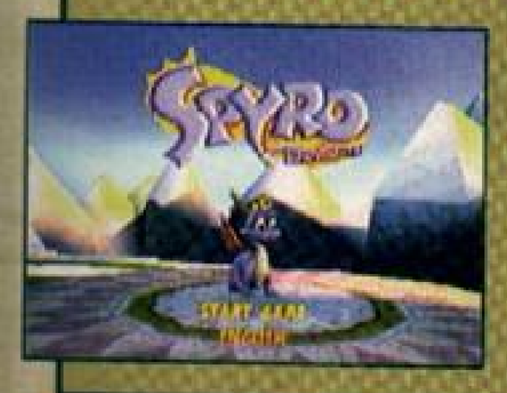
TIME CRISIS

-Menú de trucos:
En el menú principal (donde están las 3 cajas de opciones) dispara al centro de la 'R' 2 veces, después al centro del blanco a la derecha de la 'S' 2 veces. Podrás incrementar tus vidas a 9, ajustar tus 'continues' y conseguir munición a tope.
- Modo 'Yogurin': Si eres de esos que pierdes jugando un partido contra ti mismo debes ir a la pantalla de selección de juego y disparar fuera de la pantalla y conseguirás 5 vidas en vez de 3. Verás que aparece la palabra "Easy" y tus problemas se solucionarán.

TOMB RAIDER II

-Pasar de nivel:
Estos otros son difíciles de realizar y no salen a la primera así que ten calma y sitúa a Lara en un lugar plano y fuera de peligros.
Para pasar de nivel tienes que dar un paso a la ⇦ otro a la ⇨ y otro a la ⇦ Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE
-Todas las armas:
Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras anda a la ⇦, ⇨, ⇦. Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia Atrás.
- Menuda Explosión:
Para acabar con Lara de la

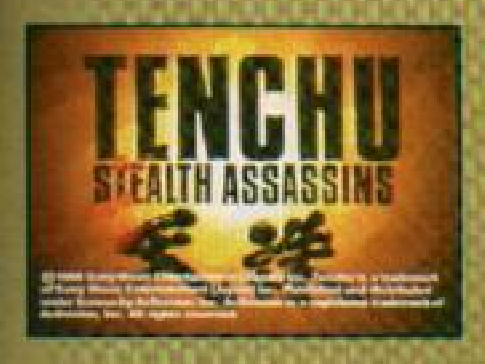
Spyro The Dragon





- Acceso a todos los niveles:
Para poder deambular libremente por cualquier escenario del juego, tan sólo tienes que hacer lo siguiente:
Pulsa SELECT para acceder a la pantalla de inventario, y una vez dentro de ella pulsa ■, ■, ●, ■, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ●, ⇧, ⇨, ⇩ para tener acceso a todos los niveles.

Tenchu







- Recuperar toda la energía:
pausa el juego en cualquier momento, y pulsa
■, ■, ▲, ▲, ⇦, ⇨, ⇧, ⇨
- Descubrir todos los objetos y armas:
En la pantalla de selección de armas y objetos, presiona el botón R1 y sin soltarlo pulsa
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.
- 99 items seleccionables:
Para poder llevar hasta un total de 99 objetos, debes presionar R2 en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩.
- Aumentar el número de unidades de las armas y objetos:
en el menú de objetos presiona L2, y sin soltarlo pulsa
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.
Repite esta operación todas las veces que quieras para aumentar el número de unidades.
- Selección de nivel:
En la pantalla de selección de nivel presiona R1, y sin soltarlo, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨.
- Cambiar la colocación de los enemigos:
Todos los niveles de *Tenchu* tienen varios colocaciones de los enemigos, así que para seleccionar la que más os interese tan sólo tenéis que presionar L2 en la pantalla de selección de nivel, y sin soltar, pulsar
■, ■, ▲, ▲, ⇦, ⇨, ⇧, ⇦.
- La narración japonesa:
En la pantalla de selección de nivel presiona L1, y sin soltar el botón, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩.

manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la ⇦, otro a la ⇨ y a la ⇦ de nuevo. Después uno ADELANTE y otro ATRÁS. Girar tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presionar ● para rodar mientras estés dando un salto hacia delante. Harás unos bonitos fuegos artificiales.

TOMBI!

- Energía sin límite:
En este juego hay una sencilla manera para recuperar energía. Lo primero que tendrás que hacer es encontrar un punto donde puedas salvar la situación. Guarda el juego, sal otra vez y presiona START para pausar. Elige la opción "load game" y carga el juego que acabas de salvar. Cuando vuelvas al mismo lugar que acabas de dejar verás que te han regalado los puntos de vida que te faltaban.

TOMMY MÄKINEN RALLY

- Menú de trucos:
Primero ve a la pantalla de opciones e introduce estos seis nombres:
STRANGE: Autobús
MIRROR: Modo espejo
PEUGEOT: Es lógico ¿no?
FFSA: Rally Jeunes.
THRILLS: Vibraciones constantes
MONEY (_ es un espacio): Dinerito fresco
Ahora sal de nuevo al menú principal y verás una nueva opción, la de trucos. Entra y activa los que quieras.

VIGILANTE8.

Ve al menú de opciones, ilumina "Game Status" y pulsa ✖ y ●. Ahora introduce los siguientes passwords:
- Coches y pilotos: WMNNWLHTSCUCLH.
- Ruedas gigantes: MONSTER WHEELS.
- Misiles: DEADLY MISSILE.
- Poca Gravedad: REDUCE GRAVITY.
- Invencibilidad: I WILL NOT DIE.
- Secuencias de video: SEE AL MOVIES. (para verlas pulsa ✖ con un personaje iluminado)
- Modo experto: HARDEST OF HALL.

WAR GAMES DEFCON I

- Password:
Sólo os hace falta el código del nivel 15 para poder acceder a cualquiera de los otros 14. Primero introduce como password: ●, ■, ●, ✖, ■, ✖, ▲, ●, ✖. Sal de la pantalla de opciones y cuando vuelvas a entrar verás que todos los niveles se pueden seleccionar.

X-MEN vs STREET FIGHTER

- EX Option:
En la pantalla principal ilumina "Battle Mode" y rápidamente presiona:
▲, ▲, ⇨, ●, L1.
Aparecerá una pantalla denominada "EX Option". Para activarla hay que jugar en el modo "Versus" y ambos jugadores tienen que elegir el mismo equipo con los luchadores en orden inverso. Para cargar los personajes durante la lucha haz un movimiento de "Team Super" o "Team Counter".

- Luchar como Apocalypse:
Finaliza el juego en el nivel 5 o superior y sin continuar. Salva el juego en la tarjeta de memoria. Comienza una nueva partida con esos datos. Al elegir al jugador ilumina a Akuma y presiona SELECT durante 5 segundos y luego ✖. Apocalypse sólo se puede usar en el modo "Versus". Tiene varios movimientos:
Taladro:
⇩, ⇩, ⇨, ⇨, PUÑETAZO
Bola de fuego:
⇩, ⇩-⇨, ⇨, PATADA
Ola de poder:
⇨ ⇩-⇨ ⇩ PUÑETAZO
Golpe de poder:
⇨ ⇩ ⇩ ⇨ PUÑETAZO.
- Selección por azar:
Ilumina el personaje de más a la izquierda en la pantalla de selección y pulsa ⇦.
- Colores a tu gusto:
Pulsa LP y LK (■ + ✖) cuando selecciones a tu luchador.
- La Chun-li de toda la vida:
Ilumina a Chun-li en la pantalla de selección de personaje, pulsa SELECT durante cinco segundos y presiona ✖.
- Jugar con Akuma:
Ilumina cualquier personaje de los superiores de la pantalla de selección y pulsa ⇧.

Test Drive 5

Ventajas sobre ruedas:
Gana una carrera de aceleración y en la tabla de records y pon las siguientes expresiones:
RONE: Todos los coches disponibles.
MTHREE: Abre todos los circuitos.
NTHREE: Activa el modo espejo.
VRSIX: Abre el modo de juego persecución.
SPURT: Abre el modo Super arcade.





Claves para sacar las mejores notas

Rival Schools

Ir al instituto nunca había sido tan divertido, tan emocionante... y tan peligroso para l integridad física como en *Rival Schools*. En este alocado beat'em up se dan cita, apar de muchos guantazos, profesores, alumnos y algún que otro personaje famosillo en esto de la lucha. Así que si sufres las palizas de alguno de estos peculiares estudiant o, por el contrario, quieres aprender hasta el último movimiento de cada uno de los 4 personajes, sólo tienes que echar un vistazo a las siguientes páginas para darte cuen de que estás ante la guía definitiva de este juegazo de lucha.

LEYENDA

LP: Puño débil (■)
HP: Puño fuerte (▲)
LK: Patada débil (✖)
HK: Patada fuerte (●)
Team Up Technique:
▲+● ó ■+✖

TÉCNICAS ESPECIALES:

DASH: (⇨⇨) El luchador realizará un pequeño salto hacia delante. Es muy útil para atacar por sorpresa.

BACK HOP: (⇦⇦) El luchador realizará un pequeño salto hacia atrás. Es una técnica imprescindible para separarse rápidamente del oponente después de haber realizado ataque evitante así la respuesta del rival.

HIGH JUMP: (⇩ ⇧) Con este supersalto quedarás suspendido en el aire más tiempo que con un salto normal. Así podrás evitar a tu oponente o bien aprovechar para atacarle con los golpes especiales que se puedan ejecutar desde el aire.

SIDE STEP: (✖+●) Con este movimiento realizaremos un paso lateral, muy útil para esquivar los ataques del oponente.

DITCH & SPIN: cerca del oponente, y justo antes de que ataque, pulsa (⇩+✖+●), de este modo darás un paso lateral que te situará detrás del rival, dejándolo a tu merced.

LLAVES:

- Con (■+▲) el luchador agarra al oponente y ejecuta sobre él una llave. Sirve también cuando el oponente nos está dando la espalda.
- (⇩+■+▲) es una llave idéntica a la anterior, pero se ejecuta sobre un rival que está agachado.

CARGA CON EL HOMBRO: (⇨⇨+Puño) Pulsando dos veces adelante, y manteniendo pulsada la dirección la segunda vez, vuestro luchador correrá en dirección al rival. En plena carrera podéis pulsar cualquier botón de puño para que vuestro personaje cargue con el hombro contra el oponente.



PATADA AÉREA EN CARRERA: (⇨⇨+●) Con el luchador corriendo pulsad Patada fuerte para ejecute una patada en sa

ENTRADA: (⇨⇨+✖) Con el luchador corriendo pulsad Patada débil para haga una entrada típica d fútbol.



SISTEMA DE COMBOS

...s Combos, por definición, ...n una serie de ataques ...adenados. En *Rival Schools* ...odremos practicar dos tipos ...e Combos:

...EXTBOOK COMBOS:
...l sistema básico en *Rival* ...chools consiste en pulsar dos veces un ataque débil, continuar con un ataque fuerte y finalizar el combo pulsando una dirección más un ataque fuerte, al que se le puede añadir un golpe especial o un Burning Vigor Attack.
Ejemplo:
■,■,●,→+▲,↓↘→+▲

COMBOS AÉREOS:
Todos los personajes pueden elevar al oponente a grandes alturas realizando el movimiento (↘+▲ ó ●). Después mantened pulsado ↑ para que tu luchador salte a la altura del rival y así poder iniciar el Combo aéreo, que en esencia tienen el mismo sistema que los Textbook Combos. Ejemplo:
↘+▲, ↑, ■, ✖, ●, →+▲

SISTEMAS DEFENSIVOS

Para que tu luchador se proteja, basta con mantener pulsado atrás (←). Pero hay otros modos de defenderse...

TARDY COUNTER:
Para contrarrestar un ataque del rival es posible ejecutar un golpe especial mientras nos estamos protegiendo. Por ejemplo, mientras bloqueéis pulsad:
↓↘→+■.
Conseguimos el mismo efecto si golpeamos al rival con un ataque sencillo (■, ✖, ▲ ó ●) justo cuando ejecuta un golpe.

DEFENSIVE FALL:
Si el rival nos propina un golpe que hace que nuestro luchador caiga al suelo, podemos recuperar la verticalidad pulsando cualquier botón justo en el momento en que nuestro luchador va a tocar el suelo. Dará una voltereta hacia atrás y se pondrá de pie de nuevo.

NOTA:
Todos los movimientos que aparecen listados a continuación se ejecutan cuando el personaje está mirando a la derecha. Si juegas con el segundo mando o has saltado por encima el rival, y por tanto tu personaje está mirando a la izquierda, debes ejecutar los movimientos a la inversa.



LOS COLEGIOS



TAIYO HIGH SCHOOL

Batsu

GOLPES ESPECIALES:
...ts Bullet: ↓↘→+■ ó ▲ (...mbién en salto)
...ts Upper: →↓↘+■ ó ▲
...scent Star Kick: ...↙←+✖ ó ●
Shooting Star Kick: en salto, ↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK
Open Aerial Blast: ↓↘→↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)
Air Burst: en salto, ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE
Guts Bullet Pow: doble fire ball.

COMBOS
Combo 1: ■,■,▲, Gutts Upper.
Combo 2: ✖, ✖, ▲, ↘ + ▲, ↑, ■, ✖, ▲, Gutts Bullet.

Hinata

GOLPES ESPECIALES
Rengekiken: ↓↘→+■ ó ▲
Shouyouken: →↓↘+■ ó ▲
Enbukyukau: ↓↙←+✖ ó ●
Renkyakydan: en salto, ↓↘→+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK
Aerial Fire: ↓↙←↓↙←+✖ ó ●
Aerial Burst: ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Guts Hundred Times: incrementa cinco veces la barra de especiales

COMBOS
Combo 1: ✖, ✖, ●, ↘ + ●, ↑, ■, ✖, ▲, Enbukyukau.
Combo 2: ✖, ✖, ▲, Shouyouken.

Kyosuke

GOLPES ESPECIALES
Cross Cutter: ↓↘→+■ ó ▲
Shadow Cutter Kick: ↓↘→+✖ ó ● (también en salto).
Lighting Upper: →↓↘+■ ó ▲
Shadow Wave: en salto, ↓↘→+■ ó ▲
Shadow Breaker: ↓↙←+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK
Wide-spread Cross Cutter: ↓↘→↓→↘+■ ó ▲
Double Shadow Cutter kick: ↓↘→↓→↘+✖ ó ● (también en el aire)

TEAM UP TECHNIQUE
Last Symphony: Los dos personajes ejecutan una serie de ataques.

COMBOS
Combo 1: ✖, ✖, ●, ↘ + ●, ↑, ■,✖,▲, Cross Cutter.
Combo 2: ✖,✖,●, ←+●,●, Lighting Upper.

GORIN HIGH SCHOOL

Shoma

GOLPES ESPECIALES
Fastball: ↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)
Grand Slam Smash: →↓↘+■ ó ▲
Homicide Slide: ↓↘→+✖ ó ●
Baseline Shuffle: →+✖+●, a continuación ✖ ó ●
Single Hook Smash: →↘↓↙←+■ ó ▲ (cerca del oponente)

BURNING VIGOR ATTACKS
Multiple Demon Ball: ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
HomeRun Smash: ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Ground Slam: Shoma batea al oponente

COMBOS
Combo 1: ✖,✖,●, ↘+●, ↑, ■,✖,▲, Fastball.
Combo 2: ✖,✖,●, Homerun.

Natsu

GOLPES ESPECIALES
Jumping Serve: ↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)
Sliding Receive: →↓↘+✖ ó ●
Rolling Receive: ↓↙←+■ ó ▲
Tokkun Spike: en salto, ↓↙←+■ ó ▲
Jikyuujisoku Spike: →↘↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK
1000 Spikes: ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Fire Attack: en salto, ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Praise and Spirit: incrementa cinco veces la barra de especiales.

COMBOS

Combo 1: ■, ■, ▲, ⇘+▲, ⇧, ■,✖,▲, Tokkun Spike.
Combo 2: ■,■,▲, ⇦+▲, 1000 Spikes.

Roberto

GOLPES ESPECIALES

Long Shot: ⇩⇘⇨+✖ ó ●
Rising Kick: ⇨⇩⇘+✖ ó ●
Sliding Kick: ⇩⇙⇦+✖ ó ●
Bicycle Kick: en salto, ⇩⇘⇨+✖ ó ●
Shining Save: ⇩⇘⇨+■ ó ▲ (también en salto)
Flash Feint: ⇦+✖+●

BURNING VIGOR ATTACKS

Victory Goal: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+✖ ó ●
Air Buster: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Trap W Shoot: Los dos personajes patean al oponente.

COMBOS

Combo 1: ✖,✖,●,⇘+●,⇧, ■,✖,▲, Rising Kick.
Combo 2: ✖,✖,●,⇦+●, Victory Goal.



PACIFIC HIGH SCHOOL

Roy

GOLPES ESPECIALES

Dynamite Straight: ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Twister Upper: ⇨⇩⇘+■ ó ▲
Touchdown Wave: ⇩⇙⇦+■ ó ▲
American Straight: en salto, ⇩⇘⇨+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACKS

Triple Twister: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+■ ó ▲
Super Touchdown: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Raising Tornedo Pow: los dos personajes ejecutan el golpe twister.

COMBOS

Combo 1: ✖,✖,●,⇘+●,⇧, ■,✖,▲,▲+● simultáneamente (en el aire).
Combo 2: ✖,✖,●,⇦+●, Touchdown Wave.

Tiffany

GOLPES ESPECIALES

Beautiful Spin: ⇨⇩⇘+✖ ó ●
Groovy Punch: ⇩⇙⇦+■ ó ▲
Groovy Knuckle: ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Exciting kick: ⇩⇙⇦+✖ ó ●
Stomp Kick: en salto, ⇩+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACKS

Wonderful Kick: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+✖ ó ●
Air buster: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUES

Love & Peace: recupera la barra de energía.

COMBOS

Combo 1: ✖,✖,▲,⇘+▲,⇧, ■,✖,▲, Stomp Kick.
Combo 2: ■,■,▲, Beautiful Spin.

Boman

GOPES ESPECIALES

Great upper: ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Haymaker straight: durante Great Upper, ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Great Rush: ⇨⇩⇘+■ ó ▲
Great Lariat: en salto, ⇩⇙⇦+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Heaven Rush: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+■ ó ▲
Heaven Cross: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Power Buster: los dos personajes realizan una llave aérea.

COMBOS

Combo 1: ■,■,▲, Great Rush.
Combo 2: ■,■,▲, Heaven Cross.



GEDO HIGH SCHOOL

Akira

GOLPES ESPECIALES

Gate Elbow: ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Dancing Cyclone Kick: ⇩⇘⇨+✖ ó ●, ⇩⇘⇨+✖ ó ●, ⇩⇘⇨+✖ ó ●
Reflex Stance: ⇩⇙⇦+■ ó ▲
HouBu: ⇩⇙⇦+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Heaven´s Dash: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+■ ó ▲
Reverse Twister Kick: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+✖ ó ●
Aerial Dragon: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+■ ó ▲ (también salto)

TEAM UP TECHNIQUE

Synchronous Attack: Akira realiza varios combos sobre el rival.



NOTA: Akira sin casco:
Rhythmic Flying Kick: los 2 luchadores realizan una espectacular patada aérea.

COMBOS

Combo 1: Durante Reflex Stance, ■, ▲, ●, ✖, ✖, ✖
Combo 2: Durante Reflex Stance, ▲, ■, ✖, ●
Combo 3: Durante Reflex Stance, ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ●
Combo 4: Durante Reflex Stance, ●, ✖, ✖, ✖, ■, ▲
Combo 5: Durante Reflex Stance, ⇘+▲, ⇧, ■, ✖, ▲
Combo 6: ✖, ✖, ●, ⇘+▲, ⇧, ■, ✖, Aerial Dragon.

Edge

GOLPES ESPECIALES

Reversing Blade Strike: ⇩⇘⇨+■ ó ▲ (también en salto)
4 hit Reversing Blade Strike: ⇩⇘⇨+■, ⇩⇘⇨+■, ⇩⇘⇨+▲, ⇩⇘⇨+▲
Destructive Kick: ⇩⇙⇦+✖ ó ●
Rising Blade Abuse: ⇩⇘⇨+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Sacrifice of Blood: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+■ ó ▲
Air Buster: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+■ ó ▲ ó ✖+● (en el aire)

TEAM UP TECHNIQUES

Hell of Blood: Los 2 personajes apalean al oponente.

COMBOS

Combo 1: ■,■, ⇘+▲, ⇧,■,✖, Air Burst.
Combo 2: ✖,✖,▲, Destructive Kick.

Gan

GOLPES ESPECIALES

Gun Stabbing: ⇩⇘⇨+■ ó ▲, ⇩⇘⇨+■ ó ▲, ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Rough Wave Stomping: ⇩⇘⇨+✖ ó ●
Rock Smashing: ⇨⇩⇘+■ ó ▲
Clapping Hand Destruction: ⇩⇙⇦+■ ó ▲
Great Storm: ⇨⇘⇩⇙⇦+■ ó ▲
Rock Crush: en salto, ⇩⇘⇨+■ ó ▲
Rock Fall: en salto, ⇩⇘⇨+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Super Gun Stabbing: ⇩⇘⇨⇩⇘⇨+■ ó ▲
Volcan: ⇩⇙⇦⇩⇙⇦+■ ó ▲

EAM UP TECHNIQUE
e Volcano: lanza al
mpañero y contra el rival.

OMBOS
ombo 1: ✖,✖,●, ⇘ + ▲, ⇧,
■ ✖ ▲,●.
ombo 2: ■, ■, ▲, ⇦ + ▲,
ock Smashing.



JUSTICE HIGH SCHOOL

Hideo

GOLPES ESPECIALES
eihaken: ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
también en salto)
eihaken 2: ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Jicchokuken:
⇨ ⇩ ⇘ + ■ ó ▲
Shinenkyaku:
⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ●
Raieishuu: en salto ⇩ ⇘ ⇨ +
✖ ó ●, ⇩ ⇘ ⇨ + ✖ ó
●, ⇩ ⇘ ⇨ + ✖ ó ●

BURNNING VIGOR ATTACK
Shimazuruu Seihaken:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Shimazuruu Jicchokuken:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUES
Shimazuruu Shin Seihaken: los dos personajes ejecutan un Super Seihaken

COMBOS
Combo 1: ✖,✖,●, ⇦ + ●,
Shimazuruu Jicchokuken.
Combo 1: ✖,✖,●, ⇘ + ▲, ⇧,
■,✖,▲, Raieishuu.

Kyoko

GOLPES ESPECIALES
Shussekikakunin:
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Kaishin:
⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ●

Shokushin:
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲, y pulsa rápidamente ✖ ó ● varias veces.
Shoutenkikai:
⇨ ⇩ ⇘ + ✖ ó ●
Flip: ⇦ + ✖ + ●
One Wing Stance:
⇩ ⇘ ⇨ + ✖ ó ●
Leg Dignosis:
durante One Wing Stance, ■
Pulse Dignosis:
Durante One Wing Stance, ▲
Weight Dignosis:
Durante One Wing Stance, ✖x3
Height Dignosis:
Durante One Wing Stance, ●x3
Chest Dignosis:
Durante One Wing Stance, ✖, ✖, ●
Diagnosis:
Durante One Wing Stance, ●, ●, ✖

BURNING VIGOR ATTACK
Nursing of Death:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Stairs to Sky Hell:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE
Extreme Massage: recupera parte de la energía de nuestro compañero

COMBOS
Combo 1: ✖,✖,●, ⇘ + ●, ⇧,
■,✖,▲, Kaishin.
Combo 2: ✖,✖,▲, Kaishin.

Raizo

GOLPES ESPECIALES
Devil Roll:
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲, ■ ó ▲
Upward Devil Roll:
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Beast Charge:
⇨ ⇩ ⇘ + ■ ó ▲
Grab Rush:
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Organ Ripper:
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK
Super Beast Charge:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■
Super Organ Ripper:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + presiona ■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Human Cannonball: Raizo lanza al compañero contra el oponente

COMBOS
Combo 1: ■,■,▲, Devil Roll.
Combo 1: ■,■, ⇘ + ▲, ⇧, ■,
✖, Upward Devil Roll.

Hyo

GOLPES ESPECIALES
Straight Slash:
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Cross Slash:
⇘ ⇨ + ■ ó ▲, ■ ó ▲
Sword Draw Slash:
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲, cualquier dirección + ■ ó ▲
CherryBlossom Dragon Slash:
⇨ ⇩ ⇘ + ■ ó ▲
Thunder Slash:
en salto, ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Shadow Cutter Kick:
⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ● (también en salto)

BURNING VIGOR ATTACK
Darkness Shadow Cutter Kick:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ●
Darkness Shadow Slash:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Cruel Slash: este movimiento golpeará también a nuestro compañero.
¡No lo utilices cuando tengas poca energía!

COMBOS
Combo 1: ✖,✖,●, ⇘ + ●, ⇧,
■, ✖,▲, ⇩ + ●.
Combo 2: ✖,✖,●,
CherryBlossom Dragon Slash.



TAMAGAWA MINAMI HIGH SCHOOL

Sakura

GOLPES ESPECIALES
Hadoken:
⇩ ⇘ ⇨ + presiona ■ ó ▲
Aoisora Hadoken:
en salto, ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Tenkou Hadoken:
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Sho o ken:
⇨ ⇩ ⇘ + ■ ó ▲
Senpuukyaku:
⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ● (también en salto)

BURNING VIGOR ATTACK
Midare Sakura:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■
Shinkuu Hadoken:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ▲
Shinkuu Aoisora Hadoken: en salto, ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Shinkuu TenKou Hadoken:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Haru Ichiban:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE
Haru Goku Satsu: Sakura ejecuta una serie de golpes sobre el rival.

COMBOS
Combo 1:
✖,✖,●, ⇘ + ●,■, ⇧,✖,
▲, Senpuukyaku.
Combo 2:
✖, ✖, ●, Sho o Ken.

Daigo

GOLPES ESPECIALES
Phoenix Fist:
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲ (repetir hasta 5 veces)
Skull Aura:
en salto ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Aura Flame:
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Phoenix Kick:
⇩ ⇘ ⇨ + ✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK
Phoenix Fury:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Soul Aura Flame:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Super Skull Aura: en salto,
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Super Parry: Daigo se pone ante el rival y para todos sus ataques.

COMBOS
Combo 1:
■,■,▲, ⇦ + ▲, ⇩ ⇘ ⇨ + ●.
Combo 2:
■,■,▲, ⇘ + ▲, ⇧,■,✖,■,▲.

Hayato

GOLPES ESPECIALES
Scolding Slash: ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲
Counter Thrust: ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
Devastation Kick:
⇨ ⇩ ⇘ + ✖ ó ●
Second Kick:
⇩ ⇙ ⇦ + ✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK
Super Counter Thrust:
⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + ■ ó ▲
PE Smack:
⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + ■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Sphere of Confidence: Hayato golpea a su compañero hasta que lance un Super Hadoken.

COMBOS
Combo 1: ■,■, ⇦ + ●,▲,
Scolding Slash.
Combo 2: ■,■,▲, ⇘ + ▲, ⇧,
■,✖, ⇗ + ●,■ Scolding Slash.

PERSONAJES OCULTOS DEL CD EVOLUTION

Como sabréis algunos de vosotros, el CD evolution encierra un total de 24 personajes ocultos totalmente originales que no aparecieron jamás en la máquina recreativa. Todos ellos tienen movimientos basados en los de los luchadores principales y alguno que otra vieja leyenda del universo CAPCOM. Estos son:

GORIN HIGH SCHOOL

Eri

GOLPES ESPECIALES

Great Upper (BOMAN): ↓↘→+■ ó ▲
Haymaker Straight (BOMAN): ↓↘→+■ ó ▲ (durante G.Upper)
Guts Upper (BATSU): →↓↘+■ ó ▲
Dashing Fist: ↓↙←+■ ó ▲
Tairan (GAN): →↘↓↙←+■ ó ▲
Screw Piledriver (ZANGIEF): →↘↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Funkazan (GAN): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲
Final Atomic Buster (ZANGIEF): ↓↙←↓↙←+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Human Cannonball (RAIZO).

Goro

GOLPES ESPECIALES

Rough Wave Stomping (GAN): ↓↘→+✖ ó ●
Rising Kick (ROBERTO): →↓↘+✖ ó ●
Crescent Star Kick (BATSU): ↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Victory Goal (ROBERTO): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●
Haru Ichiban (SAKURA): ↓↙←↓↙←+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Neo Synchronous (AKIRA)

Jiro

GOLPES ESPECIALES

Jumping Serve (NATSU): ↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)
Tairan (GAN): ↓↙←+■ ó ▲
Jicchokuken (HIDEO): →↓↘+■ ó ▲
Raieishuu (HIDEO): sólo en salto, ↓↘→+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Shimazuruu Jicchokuken (HIDEO): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
Super Counter Thrust (HAYATO): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲
Fire Attack (NATSU): sólo en salto, ↓↘→↘→+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Shimazuruu Shin Seihaken (HIDEO).

Koji

GOLPES ESPECIALES

Long Shot (ROBERTO): ↓↘→+✖ ó ●
Exciting Kick (TIFFANY): ↓↙←+✖ ó ●
Rising Kick (ROBERTO): →↓↘+✖ ó ●
Bicycle Kick (ROBERTO): sólo en salto ↓↘→+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Victory Goal (ROBERTO): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●
Super Exciting Kick (TIFFANY): ↓↙←↓↙←+✖ ó ● (también en salto)

TEAM UP TECHNIQUE

Ultra Undies Assault (HINATA 2)

Mai

GOLPES ESPECIALES

Guts Bullet (BATSU): ↓↘→+■ ó ▲
Katayoko no Kou (KYOKO): ↓↘→+✖ ó ●
Enbukyaku (HINATA): ↓↙←+✖ ó ●
Shotensekkai (KYOKO): →↓↘+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

W- Guts Bullet (BATSU): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
Stairs to Sky Hell (KYOKO): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Active Volcano (GAN)

Saki

GOLPES ESPECIALES

Hadoken (SAKURA): ↓↘→+■ ó ▲
Shunpuukyaku (SAKURA): ↓↙←+✖ ó ●
God Lariat (BOMAN): sólo en salto, ↓↙←+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Shinkuu Hadouken (SAKURA): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
Heaven's Cross (BOMAN): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲
Aerial Fire (HINATA): ↓↙←↓↙←+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Hell of Blood (EDGE)

Taro

GOLPES ESPECIALES

Hadouken (SAKURA): ↓↘→+■ ó ▲
Shunpuukyaku (SAKURA): ↓↙←+✖ ó ●
God Lariat (BOMAN): sólo en salto, ↓↙←+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Shinkuu Hadouken (SAKURA): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)
Heaven's Cross (BOMAN): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Skirting the Edge (NATSU 2)

TAIYO HIGH SCHOOL

Aki

GOLPES ESPECIALES

Gate Elbow (AKIRA): ↓↘→+■ ó ▲
Touchdown Wave (ROY): ↓↙←+■ ó ▲
Enbukyaku (HINATA): ↓↙←+✖ ó ●
Guts Upper (BATSU): →↓↘+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACKS

Skull Aura (AKIRA): ↓↘→↘→+■ ó ▲
Super Touchdown (ROY): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲
Heaven's Rush (BOMAN): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUES

Praise and Spirit (NATSU)

Hide

GOLPES ESPECIALES

Shokushin (KYOKO): ↓↙←+■ ó ▲, después pulsa ✖ ó ●
Lightning Upper (KYOSUKE): →↓↘+■ ó ▲
Confidence Spike (NATSU): →↘↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Nursing of Death (KYOKO): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
Ultra Lightning Upper (KYOSUKE): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Last Symphony (KYOSUKE)

Maya

GOLPES ESPECIALES

Rising Kick (ROBERTO): →↓↘+✖ ó ●
Exciting Kick (TIFFANY): ↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Skull Aura (AKIRA): sólo en salto ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
Open Aerial Blast (BATSU): sólo en salto ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

Rika

GOLPES ESPECIALES

Gate Elbow (AKIRA): ↓↘→+■ ó ▲
Shououken (SAKURA): →↓↘+■ ó ▲
Kashiwadeyaburi (GAN): ↓↙←+■ ó ▲



BURNING VIGOR ATTACK

Thousand Spikes (NATSU): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲
Shinkuu Hadouken (SAKURA): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Extreme Massage (KYOKO)

Saya

GOLPES ESPECIALES

Jumping Serve (NATSU): ↓↘→+■ ó ▲
Great Rush (BOMAN): →↓↘+■ ó ▲
Groovy Punch (TIFFANY): ↓↙←+■ ó ▲

URNING VIGOR ATTACK

housand Spikes (NATSU): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)

unkazan (GAN): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

EAM UP TECHNIQUE

hin Seihaken (HIDEO)

Teru

GOLPES ESPECIALES

Seihaken (HIDEO): ↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)

Shououken (SAKURA): →↓↘+■ ó ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE): ↓↘→+✖ ó ● (también en salto)

BURNING VIGOR ATTACK

Midare Zakura (SAKURA): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

Shimazu Seihaken (HIDEO): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

Super Cross Cutter (KYOSUKE): ↓↘→↓↘→+✖ ó ● (también en salto)

TEAM UP TECHNIQUE

Last Symphony (KYOSUKE)

Yuji

GOLPES ESPECIALES

Goalie Save (ROBERTO): ↓↘→+■ ó ▲

Twister Upper (ROY): →↓↘+■ ó ▲

Clapping Hand Destruction (GAN): ↓↙←+■ ó ▲

Hyper Exciting Kick (TIFANNY): ↓↘→+●

BURNING VIGOR ATTACK

Triple Twister (ROY): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Shimazuruu Seihaken (HIDEO): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Business Bomb (TIFFANY2)

GEDO HIGH SCHOOL

Ban

GOLPES ESPECIALES

Fastball (SHOMA): ↓↘→+■ ó ▲

Shussekikakunin (KYOKO): ↓↙←+■ ó ▲

Senpuukyaku (SAKURA): ↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Hundred Balls (SHOMA): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)

Victory Goal (ROBERTO): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUES

Haru Goku Satsu (SAKURA)



Sho

GOLPES ESPECIALES

Goalie Save (ROBERTO): ↓↘→+■ ó ▲

Reflex Stance (AKIRA): ↓↙←+■ ó ▲

Rock Fall (GAN): en salto ↓↘→+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Shimazu Jicchokuken (HIDEO): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Ha no Renbu (AKIRA): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

Skull Aura (AKIRA): en salto ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUES

Gang Buster

Taku

GOLPES ESPECIALES

Gun Stabbing (GAN): ↓↘→+■ ó ▲

One Wing Stance (KYOKO): ↓↘→+✖ ó ●

Beautiful Spin (TIFFANY): →↓↘+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACKS

Super Gun Stabbing (GAN): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Stairs to Sky Hell (KYOKO): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

Wonderful Kick (TIFFANY): ↓↙←↓↙←+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUES

Guts Bullet Pow(BATSU)

PACIFIC HIGH SCHOOL

Amy

GOLPES ESPECIALES

Cross Cutter (KYOSUKE): ↓↘→+■ ó ▲

Twister Upper (ROY): →↓↘+■ ó ▲

Dynamite Straight (ROY): ↓↙←+■ ó ▲

Shinenkyaku (HIDEO): ↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Super Cross Cutter (KYOSUKE): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Triple Twister (ROY): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Dress Shirt Dream (KYOKO2)

Ben

GOLPES ESPECIALES

Guts Bullet (BATSU): ↓↘→+■ ó ▲

Rising Kick (ROBERTO): →↓↘+✖ ó ●

Shooting Star Kick (BATSU): en salto, ↓↘→+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Super Guts Bullet (BATSU): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)

Super Shooting Star Kick (BATSU): en salto, ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Super Parry (DAIGO)

Beth

GOLPES ESPECIALES

Reversing Blade Strike (EDGE): ↓↘→+■ ó ▲

Upward Reversing Blade Strike (EDGE): ↓↙←+■ ó ▲

Dancing Cyclone Kick (AKIRA): ↓↘→+✖ ó ●

Slide Tackle (ROBERTO): ↓↙←+✖ ó ●

BURNING VIGOR ATTACK

Hundred Balls (SHOMA): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲ (también en salto)

Haru Ichiban (SAKURA): ↓↙←↓↙←+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Double Power Buster (BOMAN)

Eric

GOLPES ESPECIALES

Gun Stabbing (GAN): ↓↘→+■ ó ▲

Shououken (SAKURA): →↓↘+■ ó ▲

God Lariat (BOMAN): en salto, ↓↙←+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Super Gun Stabbing (GAN): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Heaven's Cross (BOMAN): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Double Rising Tornado (ROY)

Jill

GOLPES ESPECIALES

Rengekiken (HINATA): ↓↘→+■ ó ▲ (pulsa varias veces ■ ó ▲)

Illusion Wave (KYOSUKE): en salto, ↓↘→+■ ó ▲

Shussekikakunin (KYOKO): ↓↙←+■ ó ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE): ↓↘→+✖ ó ● (también en salto)

BURNING VIGOR ATTACK

Air Burst (HINATA): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Love and Peace (TIFFANY)

Judy

GOLPES ESPECIALES

Rolling Receive (NATSU): ↓↙←+■ ó ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE): ↓↘→+✖ ó ●

Kaishin (KYOKO): ↓↙←+✖

BURNING VIGOR ATTACK

Wonderful Kick (TIFFANY): ↓↘→↓↘→+✖ ó ●

Fire Senpuukyaku (HINATA): ↓↙←↓↙←+✖ ó ●

TEAM UP TECHNIQUE

Super Parry (DAIGO)

Will

GOLPES ESPECIALES

Counter Thrust (HAYATO): ↓↙←+■ ó ▲

Second Kick (HAYATO): ↓↘→+✖ ó ●

Sliding Receive (NATSU): →↓↘+■ ó ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Skull Aura (AKIRA): ↓↘→↓↘→+■ ó ▲

Counter Thrust (HAYATO): ↓↙←↓↙←+■ ó ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Guts Hundreds Times (HINATA)



TODOS LOS TRUCOS PARA RIVAL SCHOOLS



LOS CUATRO PERSONAJES OCULTOS DEL CD ARCADE

Para conseguir las segundas versiones de Hinata, Kyoko, Tiffany y Natsu debes terminar el modo Arcade en el nivel más alto de dificultad (8 estrellas) con cada uno de estos personajes formando equipo con un miembro de su escuela. Así, por ejemplo, para conseguir a Natsu 2 debes seleccionar primero a Natsu y formar equipo con Shoma o Roberto. Para comprobar que has descubierto al personaje oculto activa la opción Shortcut, accede al menú de selección de personaje y fíjate en la última fila de luchadores. Este truco también funciona en el CD Evolution. La única diferencia entre las dos versiones de cada luchador reside en los Team Up Techniques. Mientras que en las primeras versiones los Team Up Techniques de estos personajes sólo recuperan la energía o la barra de especiales, las segundas versiones presentan ataques conjuntos demoledores.

LOS 24 PERSONAJES OCULTOS DEL CD EVOLUTION

El CD Evolution encierra 24 personajes ocultos que no aparecen en el CD Arcade. Para conseguirlos tendrás que acabarte 24 veces el modo para un jugador, se este modo se descubrirá de manera automática un personaje por cada vez que completes este modo de juego.



SELECCIÓN DEL COLOR DE LAS VESTIMENTAS DEL LUCHADOR

En la pantalla de selección de personaje escoge a los luchadores con los que te apetezca jugar pulsando X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, L1, L2, R1 ó R2.
Cada uno de estos botones representa una gama de colores distinta.

SUBJUEGOS

Todos estos subjuegos se encuentran escondidos única y exclusivamente en el CD Evolution. Para conseguirlos, tienes que seguir los pasos que te explicamos a continuación:



SUBJUEGO DE ROBERTO 1: TARGET MODE

Acaba el modo para un jugador con Roberto y en el nivel de dificultad que viene establecido por defecto en el juego.

Para que este mini-juegos aparezca debes seleccionar primero a Roberto, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.

SUBJUEGO DE ROBERTO 2: PENALTY SHOT

Acaba con Roberto el modo para un jugador en el nivel de dificultad más alto (8 estrellas) y sin modificar ninguna otra opción (sin modificar, por ejemplo, el número de asaltos por combate). Debes seleccionar primero a Roberto, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.



SUBJUEGO DE SHOMA: HOMERUN DERBY

Acaba el modo para un jugador con Shoma en el nivel más alto de dificultad alto (8 estrellas) sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Shoma, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.



SUBJUEGO DE NATSU: SERVICE MODE

Acaba el modo para un jugador con Natsu en el nivel de dificultad más alto alto (8 estrellas) sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Natsu, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.

LA OFICINA DE KYOKO

Para acceder a la sesión de masajes de la profesora Kyoko debes completar una vez más el modo para un jugador en el nivel de dificultad más alto alto (8 estrellas).

Esta vez, el "subjuego" aparecerá en el menú Extra, bajo el nombre de Kyoko´s Office. Pero, eso sí, recuerda que el masaje te lo va a transmitir por medio del vibrante Dual Shock.





L1 BUTTON HARD
L2 BUTTON SOFT
R1 BUTTON TYPE
R2 BUTTON BEGIN
START BUTTON : END

Los miles de aficionados al fútbol que han adquirido el genial *FIFA 99* se habrán encontrado con jugadas que se les resisten, o con rivales que siempre dan con el punto débil en su defensa, o con delanteros que no culminan las llegadas a puerta. Tranquilos, para eso está aquí Play Manía, para ayudaros a sacar el máximo partido a este completo simulador.

FIFA '99



LOS PRIMEROS CONSEJOS

PRIMERIZOS:

Para los más inexpertos lo ideal es jugar en velocidad normal y con un nivel de dificultad de amateur.
De esta forma es más sencillo seguir el juego y ejecutar ciertos movimientos.

MARCAJE:

Vigila las diferentes zonas de presión en el campo. Tendrás que utilizar a tu medio campo para contener a los delanteros rivales.

TEN CALMA:

No machaques botones a lo loco como si te fuera la vida en ello. Se frío y calculador pensando antes tus jugadas.

CAMBIO DE JUGADOR:

En el modo Multiplayer avanza con un jugador en lugar de cambiarlo constantemente.

DE UN SÓLO TOQUE:

Es bueno que emplees y desarrolles pases mediante un sólo toque para mejorar tus resultados. Esto hará que el juego se más fluido y que el rival se despiste y no pueda quitarte el balón.

LAS COSAS CON ORDEN:

Para todo en la vida hay un orden (aunque a veces no sea muy lógico) y el fútbol no es ninguna excepción: del portero a los defensas, de estos a los medio y por último los delanteros. Así serás más efectivo y evitarás que tus líneas se descoloquen.

PASES EN PROFUNDIDAD:

Un buen contraataque se puede conseguir mediante un pase en profundidad del medio campo a los delanteros. Es más fácil que así pilles al equipo contrario desprevenido.

MÁS ESPACIO PARA EL DELANTERO:

Uno de los problemas principales en los simuladores es que cuando un delantero lleva el balón, se acentúa la presión de la defensa sobre él. Te puedes beneficiar de ello si en el momento de la presión retrasas el balón a un centrocampista y hacer subir al delantero: descolocarás a toda la defensa que no sabrá a quien debe presionar y dejará más huecos.





FILIGRANAS

Ahora vamos a ver algunos de los toques que podéis hacer con el balón. El pase y el tiro no es siempre lo más efectivo.

TOQUE RÁPIDO Y SUAVE:

Esto es fenómeno para dejar sentado a un contrario que venga hacia ti a toda velocidad. Mientras presionas R2 pulsa CUADRADO y verás como el contrario se queda de piedra cuando el balón le pasa sobre su cabeza.



GIRO DE 360°:

Es una de las mejores técnicas para controlar y defender el balón. Mientras presionas R2 ó L2, pulsa CÍRCULO o dale un par de veces rápidas a R2 ó L2. Un estupendo giro de 360° te dejará las puerta libre para acercarte más a la portería y sortear al rival.

LATERAL:

Es excelente para sortear a los defensas que poco a poco se deslizan hacia tu posición. Tienes dos maneras de hacerlo; o bien pulsas L2 ó R2 una vez o bien presionas L2 ó R2 y a la vez X. De todas formas este movimiento no será muy efectivo cuando te hagan una carga.



SALTO DE VALLAS

Esto es como en las carreras; te acercas al portero, presionas L1 y saltas sobre él. Sólo tiene un problema; es más fácil decirlo que hacerlo. Pero es que las jugadas espectaculares nunca son fáciles.

"CARGAS":

Si el contrario se acerca a tu marco lo mejor que puedes hacer es usar las cargas, porque te pueden librar de faltas peligrosas y posibles penalties. Además son útiles para combatir las destrezas de tu contrincante.



CANSANCIO:

El tiempo de descanso es el momento perfecto para, claro está, descansar. Comprueba los niveles de fatiga de tus jugadores para no encontrarte durante el juego con la defensa agotada.

BALÓN CON EFECTO:

Añádele un poco más de emoción a tus disparos. En las faltas y en los córners usa los botones L2 y R2. Aunque el disparo pueda ser menos potente, el portero tendrá más dificultades en pararlo. Pruébalo en el entrenamiento para hacerte con el control ideal del efecto.

AL RECHACE:

Tienes que acostumbrarte a disparar sin necesidad de regatear a toda la defensa. El portero no puede pararlo todo y los rebotes son a menudo un método fácil para marcar goles.

TÉCNICA INDIVIDUAL:

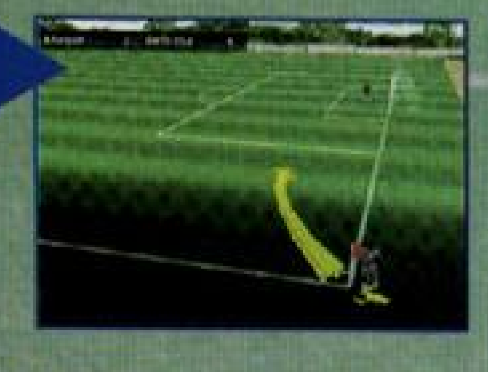
Es importante emplear habilidades y destrezas especiales de los jugadores y no centrarse solamente en los pases. En el lateral de la página te enseñamos una lista detallada de los importantes.

POSICIÓN DEL PORTERO:

El portero del equipo contrario puede "cantar". Para provocarlo sólo necesitas observar qué es lo que está haciendo el portero y hacia donde se está moviendo. Cuando lo tengas en una buena posición dispara hacia el lado contrario de su movimiento.

VISIÓN DE TODO EL CAMPO:

Cuando se emplea la cámara más cercana a la jugada, parte de tu equipo quedará fuera del ángulo de visión. Intenta ver siempre con el esquema superior que aparece en pantalla de todo el campo la posición del jugador al que le haces el pase.



ENGAÑANDO:

No hay nada que produzca más satisfacción que engañar a la defensa y descolocarla. Cuando se esté esperando que bajes el balón para controlarlo con el pecho, mantén pulsados L2 ó R2. En el último segundo tu jugador se escapará y se llevará el balón.



DDJ:

Los jugadores del equipo contrario son todo menos tontos. Usarán varías técnicas para desbordar tu defensa por lo que necesitas adecuar tus líneas y tu estrategia a la características de estrategia DDJ.

CERCA DEL PORTERO:

Cuando vayas con el balón controlado no te lo adelantes mucho porque el portero puede intuir tus intenciones y atrapar el balón. En *FIFA '99* ha mejorado la inteligencia artificial del guardameta.



MÁS FALTAS:

En el modo Profesional cambia el nivel de agresión de manera que el equipo de la CPU te hará más cargas. Puedes conseguir más faltas y, por tanto, más oportunidades de gol.

LESIONADOS:

En el momento que se te lesione un jugador, debes cambiarlo. A menudo es necesario tirar el balón lejos para que puedas sustituir al jugador.

DIRECCIÓN:

Si alguno de tus jugadores lleva el balón controlado, es mejor pasar en la dirección que lleva que intentar cambiar de dirección para pasar a otro.

TÉCNICAS BÁSICAS

CAMBIO DE JUGADOR
La técnica principal que debe manejar todo experto "fifero" es aprender a usar el botón X.
Practica cambiando a los jugadores mientras que estás en defensa para lograr contener los avances del contrario. Así, cuando estés defendiendo cerca de tu puerta, tendrás siempre más posibilidades para marcar al jugador que esté más cerca del área.
Si llevas el balón controlado y pasas a un jugador que esté cerca de la meta contraria tienes más posibilidades de marcar un gol.

JUGAR AL GATO Y AL RATÓN
Los pases a un sólo toque harán que el contrario se vuelva loco intentando interceptar el balón.
Presiona X y la dirección en la que quieres realizar el pase mientras que el esférico está rodando.
Necesitarás conjugar tu habilidad para realizar el movimiento en el momento oportuno, y tu cabeza para encontrar la mejor opción de pase.

INDICADOR DE PASE
Cuando tengas el balón, tienes que practicar cambiando las direcciones y buscar el indicador de pase. Un sutil cambio en la dirección puede habilitar otro jugador para recoger el balón. Tienes que practicar eligiendo diversos jugadores con el indicador de pase.

PASES FUERA DE PANTALLA
Es una lástimas no tener tres ojos para tener uno siempre en la vista de todo el campo. Tendrás que conformarte dedicando uno de los dos que tienes a comprobar que todos los pases que se salgan de la pantalla van a tener un jugador que lo reciba. Si no es así, tendrás que habilitar a uno.



PROTEGIENDO EL BALÓN
Tienes que proteger el balón cuando te venga por arriba. Orienta el Pad en otra dirección diferente a la que están tu jugador y el contrario. Cuando controle el balón con el pecho, avanzarás hacia esa dirección con el balón controlado.

ESPRINTANDO LO JUSTO
No hay que hacer un esprint con cualquier jugador a lo loco ya que le costará el doble recuperarse del esfuerzo. Lo mejor es recorrer el camino esprintando en dos veces en vez de una. Esto hará que el jugador se recupere antes del esfuerzo.





TÉCNICAS INTERMEDIAS

JUGANDO DE VOLEA:
Puedes hacer algunos movimientos de volea bastante espectaculares dando un par de veces al botón CÍRCULO. Marcar de volea puede resultar bastante difícil porque necesitas mucho tiempo y espacio. El contrario tratará de cabecear el balón o de controlarlo con el pecho antes de que tú puedas golpear el balón. Si lo haces lejos de la portería, tu jugador intentará una tijera. Otro efecto que puede quedar muy curioso es "volear sobre la volea" dando dos veces a los botones X ó CUADRADO respectivamente.



AVANCE:
Hay más posibilidades de marcar por el centro, pero si no puedes avanzar más, intenta desviar el balón hacia un lateral y continúa la jugada.

PASES, REGATES Y VOLEAS:
Para que tu juego sea efectivo necesitarás conjugar estas tres técnicas. Tienes que calcular el tipo de pase que debes hacer. Aunque al principio tiendas a usar sólo los pases rasos (son más fáciles de controlar que los aéreos), la experiencia te dirá que realmente son más efectivos aquellos en los que se volea el balón.

POSICIONANDO:
Cuando lleves el balón, puedes usar el Pad para elegir zonas del campo a las cuales quieres apuntar. Si mantienes pulsada ARRIBA, llevarás a tus jugadores hacia esa zona. Si pulsas DERECHA, tus jugadores se alejarán del portero.

REMATANDO:
En los corners y en las faltas cambia la cámara usando R1. Te será más fácil hacer remates con la cabeza y por qué no, alguna que otra chilena.



FORZANDO AL CONTRARIO:
Cuando juegues en Profesional no tienes que estar continuamente a codazo limpio para ganar la posición. Tienes que conservar la calma y dejar que el contrario se acerque a ti para forzarle a dar un mal pase. En caso de no pasar tendrá que meterse en la defensa y eso le dificultará la acción.

PASES Y REMATES DE CABEZA:
Para pasar de cabeza a un compañero, presiona X cuando el balón esté en el aire. No des sólo un toque porque lo único que lograrías sería cambiar los jugadores. Los más expertos puedes intentar hacer una pared jugando con la cabeza desconcertando al contrario. Si lo que quieres es marcar un gol de cabeza, necesitas usar CÍRCULO cuando el balón esté en el aire.
Si lo que quieres es pasar de cabeza en el aire a la cabeza o al pecho de otro compañero, presiona CUADRADO.



DRIBBLING

Para hacer como Ronaldo sólo debes dejar pulsado L2 ó R2 en el y el botón de esprint. De está manera tu jugador fintará mejor al contrario cuando cambie de dirección.
La defensa contraría intentará cargar en la dirección en la que tú vas. Si conjugas la habilidad y la cabeza puedes hacer cambios de dirección que volverá loca a la defensa contraria.



RABONA:

Presionando L2 y dando a R1, activarás la espectacular rabona. Si en lugar de L2, usas R2 lo que conseguirás será un magnífico regate, digno de una estrella.



LANZÁNDOTE A LA PISCINA:

Si ves que la defensa te acosa y que te va a robar el balón puedes lanzarte a la piscina y provocar la falta. Mientras pulsas L2 o R2, presiona L1.



FALTA INTENCIONADA.

Como último recurso puedes entrar con los dos pies a los jugadores que tengan una ocasión manifiesta de gol. Presiona L1 y tu jugador hará falta al contrario.
Eso sí, este tipo de entradas puede acarrearte serios problemas: Hay faltas y faltas...

TÉCNICAS AVANZADAS

CONTRARRESTAR LA ESTRATEGIA DE LA CPU:

La CPU usará su "inteligencia" para elaborar la formación y su estrategia basándose en el tiempo que resta de partido y al marcador.
Así, si el contrario va perdiendo, es seguro que presionará dejando unos cuantos huecos en su defensa que pueden ser usados para poner en marcha un contraataque.
Puedes reforzar tu defensa de esta manera y jugar sólo al contraataque. Si el contrario está metido en su campo, puedes ir adelantando poco a poco las líneas lo que hará que aumente tu número de acierto en los pases y se capturen más rechaces.
Lo mismo hará la máquina contigo si eres tú el que presionas. Así que...

FUERA DE JUEGO:

Mientras presionas L2 y R2 pulsa CIRCULO para usar la técnica del fuera de juego. Si el equipo contrario ha llevado a todos sus jugadores a posiciones delanteras mediante una estrategia de ataque, así podrás parar la posible jugada de peligro.
Pero ten cuidado que la CPU no es tan tonta como parece y si falla tu técnica del fuera de juego dejarás a tu portero solo ante todos los delanteros rivales.



CAMBIO DE TÁCTICA:

Si quieres ganar un partido es necesaria una buena estrategia. Hay tres tipos:
DDJ1 (3-2-5), muy ofensiva.
Todo se basa en un juego hábil y rápido en tu delantera.
DDJ2 (3-4-3), neutral.
La victoria dependerá de tu habilidad en el medio campo.
DDJ3 (5-4-1), defensiva.
Todas las posibilidades de marcar gol se reducen a un buen contraataque.
A lo largo del partido habrá cambios que te obligarán a modificar la estrategia para aguantar o remontar un resultado. Esto que provocará que aumente la fatiga en tus jugadores (tienes que vigilarlo), aunque las ventajas también aumentan.



PASES ATRÁS:

Esta es una buena técnica para deshacerte de los defensas que te molesten en tus jugadas de ataque.
Para hacer que uno de tus compañeros, situado más atrás realice una pared con tu jugador presiona L2 y R2 y, sin soltarlos, pulsa R1.
Pero si lo que quieres es simplemente dar un pase atrás que pueda resultar definitivo pulsa L1 manteniendo presionados los botones L2 y R2.

PRESIÓN DEFENSIVA:

Usa la táctica de presión en ataque para forzar al equipo contrario a que mueva el balón hacia arriba más precipitadamente.
Mientras aprietas L2 y R2 pulsa CIRCULO. De esta forma te será más fácil interceptar los malos pases o impedir al contrario desarrollar un juego fluido. El único problema es que tus jugadores se fatigarán.



LIBRARSE DE LA DEFENSA:

Siempre hay un defensa pegajoso que nos hace la vida imposible. Para librarte de ellos presiona L2 y R2 y, sin soltarlos, X. Busca a un jugador que esté desmarcado en la banda contraria a la tuya y dale un pase en profundidad (R1). No conviene hacer toda la jugada de gol con un sólo delantero ya que si el marcaje es muy pegajoso puedes perder fácilmente el balón.





LOS CONSEJOS QUE NO DEBES OLVIDAR

- Vigila y marca a los mejores jugadores del equipo contrario ya que serán ellos los que intentarán marcar los goles.
- Cuando juegues al contraataque utiliza el salto para dejar al portero tirado en el suelo.
- Si estás cerca de la portería y no hay nadie a quién pasar cerca, usa el botón X para meter el balón por toda la escuadra.
Si utilizas en vez de X el CUADRADO, el efecto será diferente.
- Los disparos rápidos, al primer toque, (mediante el botón CIRCULO) desconcertarán al portero.
- La mayoría de los movimientos que hagas mientras que estás parado necesitan que mantengas presionados los botones L2 ó R2.
- Para subir el balón al área contraria utiliza las bandas ya que son las zonas del campo más difíciles de defender.
- No dejes que el portero te amargue el partido cortando todos tus pases. Haz los pases un poco más lejos de su zona y le dejarás con un palmo de narices.
- Trata de ir probando por los laterales o por el centro para descubrir de qué pie cojea la defensa del contrario.









LA MEJOR MANERA DE EDITAR JUGADORES

Nunca está de más generar nuestros propios jugadores, bien para convertirte a ti mismo en estrella del fútbol, bien para incluir el último fichaje de tu equipo preferido.

Como ya habrás descubierto el juego tiene un editor que te permite modificar las características físicas del jugador desde el número de su dorsal al color de piel o el tipo de barba. Sin embargo, eso no es lo más importante a la hora de crear (o recrear) a un futbolista. Son las características de juego lo que de verdad importan.

Para definirlas hay 10 apartados que podemos modificar a nuestro gusto aumentando o disminuyendo su valor entre 1 y 16 puntos. Eso sí, sólo hay 95 puntos a repartir entre todas las categorías. Obviamente el reparto de puntos no será igual si quieres crear un delantero nato, un defensa central o un centrocampista ofensivo. Aquí te explicamos cuáles son los atributos que debes potenciar según el tipo de jugador que quieras crear.

VELOCIDAD: Es fundamental para alcanzar un balón dividido o dejar tirado a un rival. Es un atributo esencial para los laterales y los extremos.

POTENCIA DE TIRO: Mide la fuerza con la se golpea al balón. Cualquier jugador puede tener un disparo potente, pero es ideal que los media punta (centrocampistas adelantados) tengan alto este atributo, ya que son los que normalmente se encuentran al borde del área, lugar perfecto para ensayar el disparo. Para los delanteros también es un buen atributo, igual que para el portero.

PRECISIÓN DE TIRO: Es la puntería cara a la puerta. Sin duda los delanteros centro son los jugadores que más se van a aprovechar de este atributo, aunque no está mal que los media punta tengan buenos valores en esta característica.

ARRANCADA: Con una buena arrancada nuestro jugador reaccionará rápido en muy poco tiempo, dejando clavados a los contrarios. Un central debería tener buena arrancada para sacar un contraataque rápido. Los extremos necesitan también tener una buena arrancada para desmarcarse o enganchar un balón rechazado.

ENTRADAS: Son fundamentales para la defensa y cualquier jugador de estas características debería saber entrar rápido y bien para no cometer demasiadas faltas. Es un buen atributo para toda la línea de medio campo, especialmente para los centrocampistas defensivos.

CABEZA: Mide la capacidad de nuestro jugador para dominar los balones aéreos. Los defensas, especialmente los centrales, y los delanteros centro deben tener valores altos en este atributo. Los corners a favor o en contra, son una buena razón.

CONTROL DE BALÓN: Es la habilidad para moverse con el balón controlado y esencial para recibir con garantías. Es el atributo más importante de los centrocampistas y de los extremos.

AGILIDAD: Si lo que quieres es un buen portero, dale todos los puntos que puedas en agilidad. Tus delanteros centros, especialmente los rematadores, deben ser ágiles.

FORMA: Estar en forma en básico para cualquier jugador, así que procura que este atributo siempre esté equilibrado. Cuantos más puntos de Forma tenga nuestro jugador menos se fatigará, así que vigila este atributo especialmente en los jugadores que tengan más desgaste: laterales y extremos.

CREATIVIDAD: Esta es la virtud por excelencia de los centrocampistas, sobre todo de los medio punta que suelen ser los que mejor colocados están para dar el pase definitivo. Tus extremos también debería ser creativos para salir de los uno contra uno.



Las aventuras de Lara Croft

Lara, la chica con el perfil más deseado del mundo, vuelve a nuestras pantallas con una nueva entrega de la popular serie Tomb Raider. Su tercera aventura es la más dura hasta el momento y vas a necesitar ayuda para poder resolver los niveles que la componen, incluso si ya tienes cierta experiencia. No busques en otro lado, ya que todo lo que necesitas está justo aquí, con la siempre preparada Lara Croft.

Tomb Raider III

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Las acciones más básicas son correr, esprintar o caminar. La mayoría del tiempo estarás corriendo por los niveles, pero también tendrás que caminar y esprintar. Caminar es muy útil al moverte cerca de abismos ya que al caminar Lara no se cae, sino que se detiene cuando no puede continuar. Andar lateralmente será de gran utilidad cuando tengas que alinearte para realizar una salto muy ajustado.

Los esprints se usan sobre todo para echar un vistazo rápido, y son esenciales para alcanzar las puertas con temporizador. Aparecerá una barra de potencia que irá bajando mientras esprintas. Cuando se agote, Lara volverá a la velocidad normal, hasta que la barra se rellene.

SALTANDO

Debido a los parajes en los que Lara se desenvolverá, tendrá que perfeccionar su salto para poder alcanzar bordes lejanos. Los escenarios están diseñados tomando cuadros como base, por lo que pueden ser utilizados para calcular la distancia del salto requerida y también para determinar qué tipo de salto es el adecuado.

Un 'salto normal' requiere que pulses el botón de salto y una dirección. Con él, saltarás una distancia de dos cuadros. Si el hueco tiene esa anchura, utiliza este salto y agárrate tras usarlo. Un añadido muy útil para esta operación es el giro. Lara se dará la vuelta en el aire y se colocará mirando a la dirección contraria. Se usa fundamentalmente para agarrarse a bordes que se encuentren tras ella.

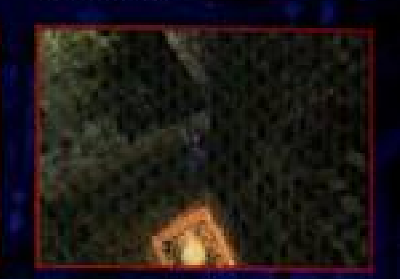
Un 'salto corriendo' cubre una mayor distancia y se consigue saltando mientras corres. Alcanzarás un distancia de tres cuadros, pero, para comenzar, tendrás que cruzar corriendo un cuadro. Un salto sencillo hacia atrás equivale a la distancia de un cuadro.

SUBIENDO Y BALANCEÁNDOSE

Lara puede subir por ciertas texturas. Esto le permite ascender por muros planos y llegar a agarrarse a los techos. Cuando está subiendo o colgada de un borde, Lara puede moverse en cualquier dirección e incluso saltar hacia atrás desde un muro para aterrizar sobre una plataforma que se encuentre tras ella.

GATEAR

Otro nuevo añadido al repertorio de Lara, muy útil por cierto. No requiere que te humilles, pero sí que te pongas a cuatro patas. Gatear es esencial para pasar a través de pequeños huecos, antes inaccesibles.



DISPARANDO

Lara apuntará a cualquier objetivo que pueda eliminar, siempre que esté empuñando un arma. Si mantienes pulsado el botón de acción, Lara disparará al objetivo, pero sólo si está a la vista. Mientras mantienes pulsado el botón de acción, la cámara seguirá enfocando al objetivo actual. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrarás todas las armas, para ayudarte en la elección de la más adecuada para la situación en la que te encuentres.

PISTOLAS

Es el arma básica de Lara y la única con la comienzas el juego. Muy útil a corta y larga distancia, aunque de baja potencia, por lo que eliminar a un adversario requerirá varios impactos. Con munición infinita, esta es la mejor arma para librarse de enemigos que no puedan alcanzarte (para ahorrar munición).

ESCOPETA

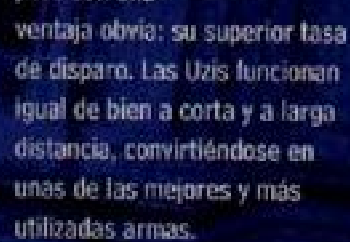


Un arma de gran potencia en la corta distancia, pudiendo eliminar a una persona con sólo dos disparos. Por desgracia, es absolutamente inútil a larga distancia, por lo que su mejor uso será para contrarrestar emboscadas en espacios cercanos.

DESERT EAGLE

Un arma de gran potencia, ideal para luchas a corta distancia. También funciona bien contra enemigos que se encuentren en movimiento. Su principal problema es que la tasa de disparo es bastante lenta, perdiendo varios segundos entre un tiro y otro. Aunque su potencia le hace que valga la pena usarla.

UZIS



Muy parecidas a las pistolas, pero con una ventaja obvia: su superior tasa de disparo. Las Uzis funcionan igual de bien a corta y a larga distancia, convirtiéndose en unas de las mejores y más utilizadas armas.

MP5

Un poderoso fusil ametrallador, ideal para eliminar objetivos a gran distancia. Debido a su alta tasa de disparo, la munición se agota con facilidad, aunque no son necesarios muchos impactos para deshacerse de un enemigo. Si el adversario se acerca a Lara, ésta será incapaz de apuntar, dejando el arma sin utilidad.

LANZAGRANADAS



Dispara granadas (¡Sorpresa!) que pueden rebotar contra las paredes o rodar por el suelo. La granada explotará tras un corto periodo de tiempo y eliminará a cualquiera que esté cerca. Como podrás imaginar, este arma se utiliza fundamentalmente en ataques a larga distancia.

LANZACOHETES

Un arma explosiva, muy indicada para eliminar a más de un objetivo a la vez. Como suponías, es un arma de largo alcance y no debería ser utilizada en el combate cuerpo a cuerpo.

FUSIL SUBMARINO



La única arma del juego que se puede utilizar bajo el agua, y, por lo tanto, la más efectiva contra los buceadores. Su principal desventaja es que los arpones son bastante débiles, por lo que resulta más eficaz eliminar a los enemigos acuáticos desde tierra firme con un arma más potente.



TODOS LOS NIVELES CON DETALLE



Ahora que ya crees estar listo, vayamos donde la acción tiene lugar...

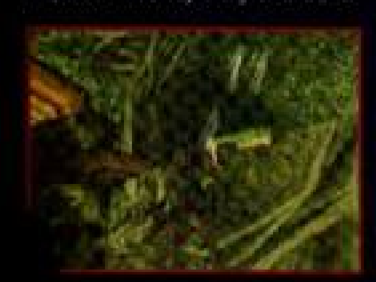
INDIA

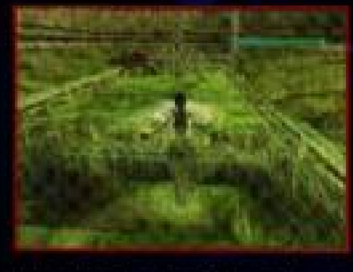
La aventura de Lara comienza en la India en las profundidades de una jungla, con sus monos, tigres y toda su exuberante vegetación. La primera parada es un templo cercano para encontrar el paradero del artefacto Infada.

JUNGLA

Sólo hay una forma de salir de aquí, y es bajando. Camina hacia adelante y deslízate hacia abajo por la pendiente. Mientras bajas, intenta no perder de vista tu izquierda y podrás recoger, saltando, unas Bengalas y un Botiquín Pequeño. Cuando llegues abajo, dirígete a la izquierda y recoge el Cristal de Guardar Partida.

Salta hacia el borde y déjate caer cerca del árbol. Sigue al mono a través del pasadizo de la parte más lejana y tira de la palanca. Vuelve al árbol, sube y atraviesa la verja abierta. Tira de la palanca y salta rápidamente hacia el hueco por el que entraste para esquivar el muro de pinchos que se mueve. Ve hacia el hueco al extremo de la sala y coge el deslizador. Salta sobre el bloque al que está enganchado el cable y entra por la apertura del muro. Baja y prepárate para el tigre. Atraviesa el pequeño claro y dirígete hacia la izquierda. Cruza el estrecho pasadizo y gira a la izquierda para encontrar unas Bengalas y un Botiquín Pequeño. Tira de la palanca en el pasadizo y esquiva la piedra que comienza a rodar. Sube por la pendiente de la que cayó la piedra y gira a la izquierda donde está la verja cerrada.





Para abrirla, tira de la palanca y cuando la atravieses un tigre te atacará. Rápidamente dirígete a la derecha, atravesando los arbustos, para recoger los Cartuchos de Escopeta. Vuelve cruzando los arbustos y otro tigre entrará en escena. Continúa por el camino y llegarás a un claro soleado. Arrastrándote, sigue al mono bajo la roca del lado más lejano. Recoge el Cristal de Guardar Partida y mata al tigre que bloquea la pendiente. Sube por ella y déjate caer por la izquierda cuando llegues al final. Sigue al mono a través de la apertura de la izquierda. Cuando alcances los pinchos, camina con mucho cuidado (¡no corras o morirás!), y crúzalos hasta el final. Usa un salto normal para cruzar el hueco pequeño y agárrate al borde. Si te caes, tendrías que dejarte caer sobre la zona oscura y caminar a través de los pinchos para volver al claro soleado.

Recoge el Botiquín Pequeño y salta hacia arriba, asiéndote al muro que está enfrente.





Desplázate a la derecha para alcanzar el Cristal de Guardar Partida de la esquina. Vuelve hacia atrás, desplazándote hacia la izquierda, usando la gran grieta del muro.

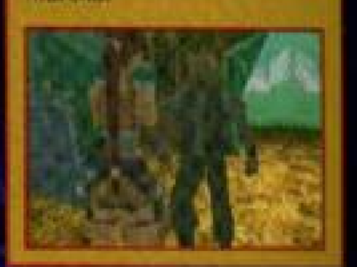
Sube y entra por el túnel oscuro. Ve hacia la derecha y encontrarás una palanca. Sería inteligente que guardaras la partida aquí. Enciende una bengala y tira de la palanca. Corre rápido hacia abajo para salir del túnel y esquivar la piedra. Déjate caer por el borde cercano a los pinchos y elimina al tigre que está debajo. De nuevo, déjate caer y pasa a través de la verja abierta.

Ve hacia la derecha atravesando la siguiente zona, pero cuidado con los las dos piedras que ruedan desde la izquierda. Llegarás a un río en el que nadarás hasta alcanzar la entrada subterránea del lado más lejano. Sube y tira de las dos palancas. Nada hasta la siguiente zona y recoge las Bengalas de la plataforma central. Salta hacia la entrada sin antorchas y tira de la palanca del pasadizo. Regresa a la última habitación y atraviesa la entrada con antorchas a ambos lados. Llegarás a una zona inundada con un Cristal de Guardar Partida en la esquina lejana. Entra por el pasadizo oculto que hay en la base de la cascada que tienes a mano derecha para encontrar una escalera. Sube por ella hasta que llegues a lo más alto de la cascada y tira de la palanca. Guarda tu partida y tírate al estanque principal para nadar bajo el borde.

Al final del pasadizo, encontrarás a un tigre esperándote. Sube rápidamente, elimina al tigre y asciende por la escalera. Recoge la Llave Indra en la parte superior y ve hacia el hueco de la esquina. Mata al tigre que se pavonea en esa zona y déjate caer. Usa la llave en la cerradura cercana a la verja y atraviésala hasta llegar a un campamento.

CAMPAMENTO BASE

Cuando Lara llega al campamento se encuentra con un explorador solitario, que habla como si tuviera mucha gente a su alrededor, lo que demuestra que no está muy cuerdo. El explorador explica que dos de sus compañeros están dentro del templo y, tras esto, desaparece. Lara sigue su ejemplo y también se marcha.



RUINAS DEL TEMPLO

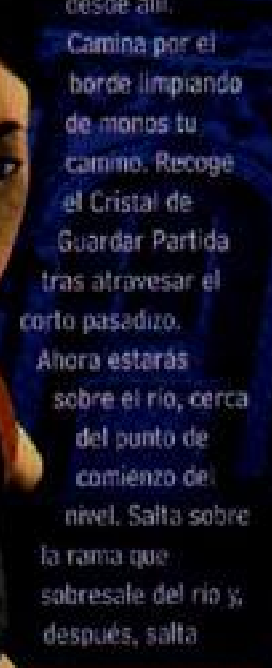
Atraviesa la entrada del tronco del árbol y dispara a las dos cobras. Si te muerden usa un botiquín como antídoto contra el veneno. Tira de la palanca justo más allá de la segunda cobra y déjate caer por el agujero que está justo detrás de ti. Arrástrate por el







hueco y recoge un Botiquín Pequeño a tu izquierda. Ve a la derecha y mata a la cobra que hay en la esquina. Continúa por ahí y elimina a los dos monos. Cuando subas ve a la izquierda y recoge las Bengalas y los Cargadores de MP5 de lo más alto de la escalera. Colócate al lado del árbol cercano a la plataforma del centro del río. Salta mientras corres hacia la plataforma y agárrate, o te convertirás en comida para peces. Realiza otro salto mientras corres para alcanzar la otra orilla del río, asegurándote de caer en la parte poco profunda cercana al muro. Ve a la derecha y tira de la palanca. Regresa a lo largo del muro y déjate caer en el río desde el primer hueco. Nada rápidamente a través de la verja antes de que aparezcan las pirañas y continúa por el pasadizo hasta el final. Elimina todos los monos que encuentres por aquí, y sube al bloque más lejano en la parte inferior del derrumbamiento. Salta al borde que hay sobre ti y cruza el derrumbamiento desde allí. Camina por el borde limpiando de monos tu camino. Recoge el Cristal de Guardar Partida tras atravesar el corto pasadizo. Ahora estarás sobre el río, cerca del punto de comienzo del nivel. Salta sobre la rama que sobresale del río y, después, salta







corriendo sobre el borde cercano a la cascada. Salta sobre el borde que hay debajo de la cascada y recoge un Botiquín Pequeño que está en la base del árbol. Sube al escalón de la roca y camina atravesando la otra cascada. Déjate caer desde el borde que tienes detrás y agárrate al saliente de la cascada, de forma que puedas moverte hacia la derecha. Sube y recoge los Cartuchos de Escopeta, tras lo que tendrás que arrastrarte hasta el final del hueco. Salta corriendo hacia el saliente verde y mata al mono. Arrástrate por el hueco, manteniéndote a la izquierda para esquivar a la cobra. Mátala y deslízate por la pendiente que cruza el pasadizo, eliminando a otra cobra que encontrarás por el camino. Ve hacia el bloque de la derecha de la estatua y tira de él para revelar un estrecho hueco. Guarda tu partida y arrástrate por el hueco para



encontrarte con el primer jefe del juego, una estatua de la diosa hindú Shiva.

SHIVA

Una estatua de Shiva tomará vida en cuanto entres en la sala. La diosa tiene seis brazos y seis afiladas espadas. La "diosa de la destrucción" es, para ser sinceros, un poco molesta ya que no puedes quedarte atrás y dispararla como un loco, porque empuñaría sus espadas para formar un escudo al más puro estilo "Batman". Necesitas mantenerte en movimiento, corriendo y saltando para esquivar sus golpes, y sólo puedes hacerla daño cuando tenga sus defensas bajas, o intentando dispararla deste detrás. Hay un agujero en el suelo que puedes usar para tomarte un respiro durante la lucha. Si tu energía está baja, utiliza un botiquín para reponerla completamente. Cuando sea derrotada, Shiva volverá a ser de piedra, permitiéndote continuar.

Recoge el Cristal de Salvar Partida, si todavía no lo tenías, y déjate caer por el agujero del centro de la sala.





Tira de la palanca para abrir la entrada de arriba y vuelve a subir. Baja por el pasadizo ahora abierto, y cuando llegues al barro manténte contra la pared que está a mano izquierda. Deberías llegar al otro lado sin perder energía. Sube por la pendiente de forma que puedas saltar corriendo para alcanzar el saliente sobre la entrada. Tras esto, mata al mono y tira de la palanca que hay al final. Comprueba tu buena salud y corre atravesando la entrada. Salta sobre la cuchilla móvil y sigue corriendo para esquivar los muros con pinchos. Elimina a los monos y tira de la palanca de la parte más lejana de la sala para abrir la verja de arriba. Utiliza el bloque de la parte inferior del pilar de la derecha de la sala para alcanzar la verja. Salta al agua y tira de la palanca. Llena tus pulmones completamente de aire y sumérgete atravesando la verja. Cuando el pasadizo se abra, tira de las dos palancas de los lados. Regresa por el pasadizo y sube inmediatamente a la superficie. Ahora estarás en un recibidor. Recoge el Cristal de Guardar Partida del otro lado del estanque, y tira de las tres palancas submarinas de los laterales de la misma. Sube y verás como el fuego "ilumina" ciertas plataformas invisibles. Salta sobre ellas para alcanzar la palanca del saliente que hay sobre el estanque. Tira de ella y déjate caer, para poder atravesar corriendo la verja cercana a la estatua antes de que se cierre. Si se cerrara, tendrías que volver a tirar de la









palanca. Ve a la derecha y enciende una bengala. Encontrarás una palanca en la parte izquierda del túnel. Guarda la partida en este punto, porque lo siguiente no será fácil.

Tira de la palanca y esprinta hacia la izquierda, para coger rápidamente la Llave de Ganesha y regresar esprintando a través de la entrada, para mayor seguridad. Una vez pases el muro, vuelve y recoge un Botiquín Pequeño y algunos Cartuchos de Escopeta. De vuelta en el recibidor, verás que ahora el estanque está lleno de barro denso. Vadéalo, manteniéndote muy cerca de la parte derecha de la sala. Sube por la pendiente, entra al pasadizo de la derecha y sube los escalones. Recoge las Bengalas de la izquierda. Cuando subas las escaleras desde aquí, una roca comenzará a rodar. Cuando lo haga, corre hacia atrás y hacia abajo para cubrirte. En la parte superior te encontrarás con dos entradas. Coge el pasadizo de la derecha, la ruta fácil, mata al mono y tira de la palanca para abrir la verja. Mata a los dos monos y recoge el Cristal de Guardar Partida. Déjate caer por el agujero agarrándote al borde. Baja hasta el fondo y déjate caer en la sala de abajo (aquí fue donde te encontraste con Shiva). Utiliza la Llave de Ganesha en la cerradura de la derecha de la gran verja.



Sube hasta el saliente que hay detrás (donde estaba el Cristal de Salvar Partida) y tira de las dos palancas. Atraviesa la verja pequeña a la izquierda de la verja principal y sigue el camino hasta el final. Cruza la siguiente sala, hasta llegar a la zona con las estatuas que escupen fuego. Tira de la palanca de la parte más lejana y nada a través de la verja inferior. Manténte en un lado para evitar las flechas envenenadas que vienen hacia ti. Espera a que las baldosas caigan al agua y entra en la siguiente sección. Ve a la derecha y recoge el Botiquín Pequeño del saliente. Nada hasta el lado más lejano y súbete al pequeño saliente. Trepa por el muro y salta hacia atrás sobre el borde que tienes a tu espalda. Utiliza un salto corriendo para alcanzar el borde de la izquierda. Salta sobre el borde que está al lado de éste y agárrate al muro que tienes detrás. Sube hasta arriba y salta hacia la plataforma que está sobre el primer muro por el que subiste. Desde aquí, salta y agárrate al borde cercano a la cobra. Muévete a la izquierda, sube y mata a la cobra. Salta sobre el borde que hay tras ella y, después, sobre la entrada. Déjate caer rápidamente y agarra el borde para evitar la roca que rueda saliendo por la entrada. Esquiva las flechas y cuchillas, y salta corriendo para alcanzar el Cristal de Salvar Partida. Hay un bloque en la esquina derecha más lejana de la sala que debes empujar hacia el muro. Hay otro bloque a tu derecha que también debes empujar hasta donde puedas. Da la vuelta y empuja el primer y tercer bloques de la derecha hasta el muro. Mueve el segundo bloque hacia cualquier lado y descubrirás una palanca. Tira de ella, date la vuelta, y ve a la izquierda. Baja rápidamente por la pendiente por la derecha para esquivar las rocas. Manténte a la izquierda y salta sobre los pinchos para caer en la entrada. Salta al foso, manteniéndote en el lado derecho para caer al agua. Regresa por el nivel hasta que encuentres un pequeño estanque con una palanca submarina. Tira de ella y recoge la segunda Llave de Ganesha de detrás de la verja.



Vuelve hasta la gran verja y utiliza esta llave para abrirla. Salta el hueco y sube rápidamente por el muro hasta alcanzar la entrada, para evitar el techo con pinchos que desciende. En la parte de arriba, elimina a los monos y recoge el Cristal de Guardar Partida. Por cierto, éste es un buen sitio para





guardarla. Ve al lado opuesto de la sala y verás unos escalones largos y pequeños. A la izquierda hay un bloque móvil del que tendrás que tirar para poder alcanzar la plataforma del otro lado de la sala. Tira de las dos palancas y salta hacia abajo. Corre hasta pasar la verja, pero no entres, ya que dos piedras saldrán rodando.

Las Dos Shivas

Atraviesa la verja y esprinta hacia abajo para esquivar el fuego que aparece cuando ésta se cierra. Ahora tendrás que luchar contra otra Shiva. Cuando la elimines, examina el cuerpo y encontrarás una Cimitarra. Sube al saliente enfrente de la gran verja y coloca la Cimitarra en la mano de la estatua.

Otra Shiva volverá a la vida. Tras eliminarla, conseguirás otra Cimitarra. Una vez que las dos Cimitarras están colocadas sobre las manos de las estatuas, la verja se abrirá.

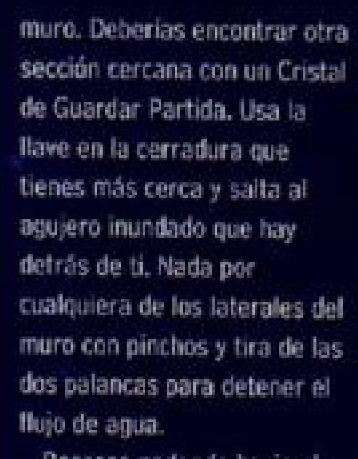
Las Tres Llaves de Ganesha

Para por la verja y continúa hasta que llegues a una gran sala con un cadáver flotando. Otra Shiva te atacará aquí. Tras derrotarla podrás recoger la Llave de Ganesha del cadáver del centro. También encontrarás Bengalas en el cuerpo que hay en el muro. Deberías encontrar otra sección cercana con un Cristal de Guardar Partida. Usa la llave en la cerradura que tienes más cerca y salta al agujero inundado que hay detrás de ti. Nada por cualquiera de los laterales del muro con pinchos y tira de las dos palancas para detener el flujo de agua.

Regresa nadando hacia el agujero y recoge la segunda Llave de Ganesha, tras lo que puedes volver a la superficie. Utiliza la llave en la segunda cerradura y regresa a la sala principal. Aproxímate a la pequeña verja cercana al agujero del suelo y éste se abrirá. Enciende un bengala y corre hacia dentro para tirar de las dos palancas. Rápidamente, déjate caer por el agujero, recoge la tercera Llave de Ganesha y sal de allí. Mete la llave en la cerradura final y sube por las escalera que tienes detrás. Corre por el pasadizo hasta que veas a un hombre en una balsa.







TONY

Lara llega cerca de una cascada donde ve a Tony en una balsa. Tras disparar unas cuantas veces, Tony hace que el suelo se mueva, causando que unos pilares de piedra se derrumben y que ¡casi alcanzan a nuestra heroína! Cuando el polvo desaparece, Lara ve una Moto Quad que será de mucha utilidad.





El Río Ganges

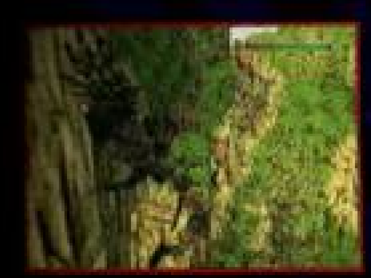
Corre y salta sobre la Moto Quad. Conduce por la orilla del río y encontrarás una rampa de hierba. Dirígete hacia ella de forma que puedas cruzar el río y aterrizar en la cueva. Sigue conduciendo por la cueva, acelerando cuando tengas que saltar. Bájate de ella cuando llegues hasta una verja cerrada con llave, y salta hacia atrás, en dirección al último hueco. A la derecha verás un entrada. Salta hasta que consigas alcanzarla y elimina a las dos cobras de los túneles. Déjate caer por el segundo agujero y mata a los dos monos, para después abrir la verja pulsando el interruptor. Regresa y vuelve a montarte sobre la moto. Continúa con ella, recoge el Cristal de Guardar Partida y gira a la derecha. Justo después del gran salto, tendrás que girar bruscamente a la derecha. Al final, déjate caer por el barranco de la izquierda. Usa el Turbo para cruzar el hueco al final del barranco. Continúa hacia arriba, ascendiendo por el estrecho saliente del lateral del acantilado. Pégate al borde lo más que puedas hasta que llegues a un pequeño hueco. Sáltalo y párate en el siguiente saliente. Desde aquí, tendrás que utilizar el Turbo para alcanzar el lado más lejano del río. Salva tu progreso y ve a la derecha, recogiendo el Cristal de Guardar Partida según avanzas. Utiliza el Turbo para saltar otra vez al otro lado del río y gira a la derecha. Baja











hasta el fondo, gira a la derecha y recoge el Cristal de Guardar Partida del final. Elimina a los monos que aparezcan y bájate de la moto. Coge la ruta que lleva a una cascada. Aquí encontrarás algunos buitres. Salta al estanque de la parte inferior de la cascada y sube a la plataforma de su base. Salta a través de la cascada y sigue el camino hasta el final.

DEMOSTRACIÓN DE GIMNASIA

¡Puedes impresionar a tu familia y amigos con esta pequeña belleza! Bueno, quizás no, pero sí que mola. Cuando estés colgando del borde de un saliente o de una plataforma, mantén pulsado R1 mientras pulsas arriba y realizarás una perfecta pirueta para ponerte de pie sobre el borde.

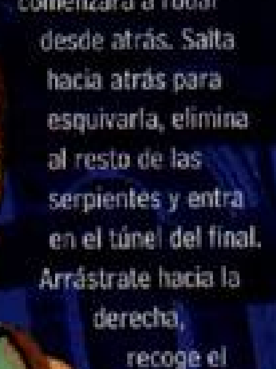


CUEVAS DE KALIYA

La primera parte de este nivel es un laberinto. ¡Sigue atentamente estas instrucciones o te perderás! Desde el principio, coge la ruta que tienes a mano izquierda. Sigue hacia la izquierda y gira a la derecha en la primera bifurcación. Cuando tengas que arrastrarte, ve a la izquierda, gatea a través del agujero de la derecha y recoge los Cargadores



de Uzi de la derecha. Déjate caer por el agujero opuesto y corre hasta el final. Arrástrate por el agujero de la derecha y ve a la izquierda. Dirígete a la derecha, después a la izquierda, y otra vez a la derecha, atravesando el hueco. Coge la segunda a la derecha y déjate caer por los escalones. Continúa hasta que encuentres un Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso antes de intentar cogerlo. Déjate caer por el hueco de tu espalda y agárrate al borde. Suéltate para caer en el foso interior y te verás rodeado de cobras. Agáchate y gira para encararte con las dos cobras cercanas a la pendiente del muro. Mientras continúas agachado, saca tus armas y elimina a esas dos. Una vez hecho esto, muévete hacia los cuerpos muertos y hacia dentro para mayor seguridad. Ponte de pie y elimina otras dos serpientes. Camina hacia el otro final de la sala manteniéndote en el lateral, y mata a las dos cobras siguientes sin pasar por la parte estrecha de la sala. Ponte de pie en la parte estrecha y una roca comenzará a rodar desde atrás. Salta hacia atrás para esquivarla, elimina al resto de las serpientes y entra en el túnel del final. Arrástrate hacia la derecha, recoge el





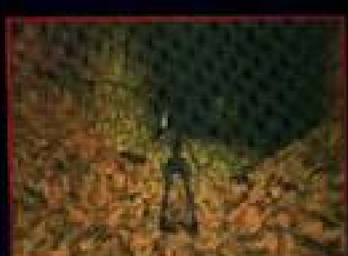
Cristal de Guardar Partida y salva la partida aquí mismo. Deslízate hacia abajo por la pendiente para encontrarte con el extraño de la balsa que viste antes, ¡y comprobarás que no está de muy buen humor!

ENFRENTÁNDOTE A TONY

Cuando entres por primera vez en la sala, te encontrarás rodeado de agua, pero esto cambiará enseguida cuando Tony la convierta en lava. Dispárale unas cuantas ráfagas mientras está ocupado con esto, antes de que comience a atacar. Ahora comenzará a lanzar bolas de fuego hacia arriba, que explotarán sobre ti. Si las llamas te tocan, te incendiarás y morirás de una forma horrible. También tienes que evitar caer en la lava, ya que la muerte que te espera allí es igualmente horrorosa.

La mejor forma de atacarle es no parar de dispararle, mientras que saltas a la plataforma de la izquierda, cuando comience a soltar bolas de fuego. Rueda un poco y espera unos instantes para volver a la primera plataforma. Continúa disparando y moviéndote entre las plataformas para evitar el fuego. Tony no es especialmente fuerte y pronto te desharás de él.

Cuando hayas eliminado al



jefe, recoge los Botiquines Pequeños, el Lanzagranadas y las Granadas de las plataformas que hay alrededor del borde de la sala. Recoge la Piedra Infada del centro para terminar con tu aventura indú.

DR. WILLARD

Cuando Lara abandona el templo, el Dr. Willard se aproxima en su barcaza. La invita a subir a bordo y Lara acepta. El doctor le explica la historia de la Piedra Infada y le cuenta que hay que encontrar tres piezas más. Lara está de acuerdo en buscarlas y tendrá que decidir a qué país se dirigirá primero.



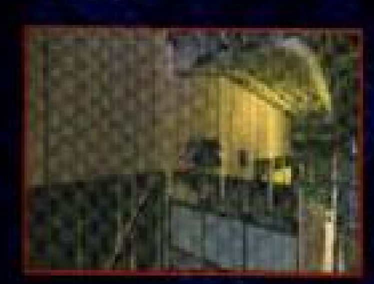
TÚ ELIGES

En este momento, tú decides qué aventura quieres comenzar eligiendo en el mapa la localización que prefieras. La primera que encontrarás a continuación es la que tiene lugar en Londres.

LONDRES

MUELLE DEL TÁMESIS

Lara se encuentra a sí misma en los tejados de la zona del Muelle del Támesis. Es de noche y está lloviendo, por lo que la visibilidad no es excelente.





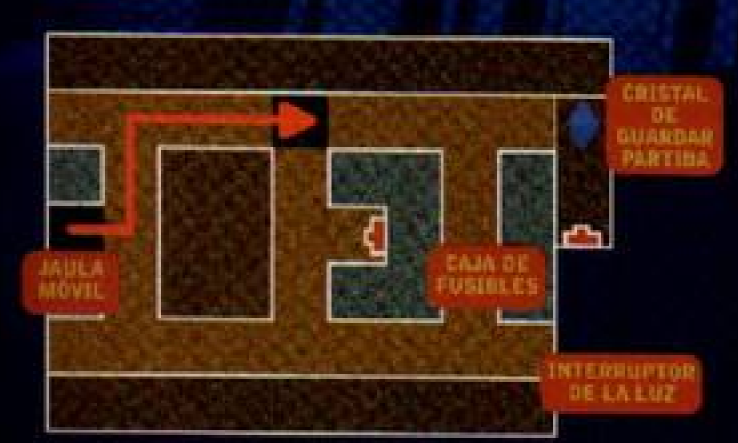
Comienzas en una pasarela sobre un pequeño patio. Da la vuelta y déjate caer sobre el pequeño borde, justo debajo del final de la pasarela. Salta corriendo hasta el techo inclinado de enfrente y recoge el Botiquín Pequeño de la sección inferior. Desde aquí, agárrate al hueco del edificio y muévete todo a la derecha. Sube y dirígete a la izquierda. Salta sobre el saliente que tienes enfrente y ve alrededor de la esquina.

Salta sobre el fuego, recoge los Cartuchos de Escopeta y regresa saltando hacia atrás. Vuelve a saltar hacia atrás y agárrate al borde sobre el fuego. Muévete hacia la derecha tanto como te sea posible y déjate caer en la esquina. Corre rápidamente hacia el pasadizo de abajo, lejos de las llamas.

Salta el hueco y camina hasta el final del pasadizo, recogiendo un Cristal de Guardar Partida en el camino. Déjate caer en la habitación inferior, elimina al guardia, pulsa el interruptor de la pared y dirígete a la entrada de enfrente.

Entra por el pasillo del final más lejano del recibidor y sumérgete en el estanque. Tira de la palanca, recoge el Botiquín Pequeño y los Cartuchos de Escopeta del centro. Sal del agua y regresa otra vez hasta la sala en la que pulsaste el interruptor.

Vuelve al recibidor y dirígete al primer pasadizo de la derecha. Entra en el agua y nada hasta el pozo que hay debajo. Evita mientras nadas las hélices que se mueven lentamente, y sube a la superficie. Sal del agua, elimina al guardia y, a continuación, a las dos ratas, cuando aparezcan. Arrástrate por el hueco de la derecha del pasillo. Recoge el Botiquín Pequeño y déjate caer al final. Date la vuelta y entra en la sala de enfrente donde encontrarás una máquina de soldar.



Para orientarte en la Sala de la Máquina de Soldar debes seguir este diagrama.

SALA DE LA MÁQUINA DE SOLDAR

Para esquivar la máquina de soldar, evitando ser electrocutado, debes comprobar constantemente donde está.

Ve a la parte derecha del final de la sala, recoge el Cristal de Guardar Partida y enciende las luces con el interruptor. Ve al final opuesto de la habitación y encontrarás una jaula de metal. Tira de la caja y después empújala hasta



la posición que muestra el diagrama. Esto provocará que un fusible se funda, permitiendo así el acceso a un botón superior. Sal de la sala y sube por el muro hasta llegar a lo más alto.

Pulsa el ahora accesible botón y elimina al guardia que aparecerá. Presiona el otro interruptor por tercera vez y baja otra vez hasta el pasillo más lejano. Nada a través del estanque y asciende por el otro pasillo de la izquierda. Nada atravesando el estanque siguiente (desconectando la alarma) y sal de él. Elimina al guardia y atraviesa la pequeña sala posterior. Pulsa el botón y regresa al ahora vacío estanque. Ve a la izquierda según entres en la sala de la pasarela. Salta hacia arriba, agárrate a la red, y balancéate hacia el otro lado del estanque. Déjate caer sobre el borde y mata otras dos ratas. Sigue por el pasillo y recoge el Botiquín Grande y el Cristal de Guardar Partida. Salva tu partida y continúa.



Pasa la puerta y cae en el estanque. Sal de él, dispara al guardia y regresa a la sala del interruptor. Pulsa el botón final y alcanza el estanque de la parte más lejana del recibidor. En el segundo estanque, bucea hacia abajo y nada a través del tunel del fondo hasta llegar a la catedral.



CATEDRAL

Busca entre los arcos sumergidos hasta encontrar un Botiquín Pequeño y unos Cartuchos de Escopeta. Sube por el final de la sala y elimina al guardia que te espera, recogiendo el Botiquín Pequeño que suelta.

Corre bordeando la esquina y recoge el Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso por si las moscas y sube por el muro, evitando caer sobre los pinchos de abajo.

En la parte superior, camina hacia el borde, teniendo cuidado con el alambre de espinas. Haz un salto normal para caer sobre el borde de la grúa. Desde aquí, realiza un salto corriendo para agarrarte al edificio de la derecha.

Sube por el tejado hasta alcanzar la cúpula de la catedral. Te encontrarás con dos guardias. Una vez los hayas despachado, atraviesa la cúpula y déjate caer sobre el tejado que ves al otro lado.

DUELO DE PISTOLAS

Lara luchará con uno de esos matones en el campanario de la catedral. Tras una intensa y victoriosa lucha, le interrogará para saber qué está pasando. De mala gana, le contará que una tal Miss Sofía Lee le ha contratado para matar gente.





ALDWYCH

Vamos bajo tierra, a la estación de metro de Aldwych para ser exactos. El lugar está vacío y unos cuantos derrumbamientos han abierto algunas grietas en los túneles, aunque los trenes siguen activos en esta zona.

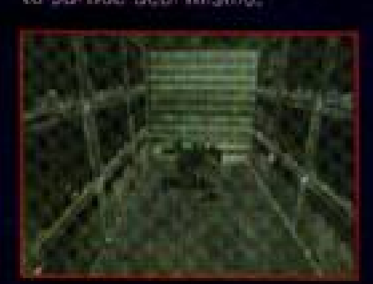
Cuando te deslices hacia abajo, al principio del nivel, tendrás que agarrarte al tercer borde y subir para seguir manteniendo la Escopeta. Salta sobre las oscuras aguas de abajo y sube hasta la caja de escalera. En la parte superior del tercer tramo de escaleras, verás un Cristal de Guardar Partida detrás de una barrera a la derecha. Dispara a la barrera para romperla y acceder al cristal. Desde aquí, sube hasta la parte superior del muro. Directamente frente a ti podrás ver un bloque móvil, del que podrás tirar hacia ti. Da la vuelta a la otra parte de la sala y elimina al tipo de las llaves. Recoge los Cargadores de Uzi, los Cartuchos de Escopeta y las Bengalas y déjate caer por el agujero hacia el piso inferior. Elimina al tipo que sujeta la antorcha y salta hacia abajo. Salta sobre la cabina cercana a la taquilla y sube. Cuando llegues a la oficina, coge la Llave de Mantenimiento y el Botiquín Grande. Pulsa el botón y vete.



A la izquierda de esta zona hay dos escaleras mecánicas. Coge la de la derecha y salta sobre las vías del fondo. Atraviesa el arco y elimina al hombre y al perro que encontrarás.



Dirígete a la derecha, a lo largo del andén, y utiliza la Llave de Mantenimiento para abrir la puerta del final. Entra y enciende las luces. Recoge el Botiquín Pequeño y los Cargadores de Uzi y regresa hasta el otro final del andén. Recoge el Viejo Penique, vuelve a pasar por el arco y déjate caer sobre la vía. Esprinta hacia abajo por el túnel de la izquierda, el de color azul, y entra por la apertura de la derecha antes que el tren te alcance. Elimina a los dos hombres de aquí y súbete al cajón que tienes enfrente. Date la vuelta y ve a la esquina, donde encontrarás un Cristal de Guardar Partida. Salta hacia atrás y elimina al perro que acaba de aparecer. Salta sobre el cajón de la esquina que tienes enfrente, salta corriendo sobre el cajón de tu izquierda y sube. Salta hacia atrás sobre la pequeña pendiente y, mientras te deslizas, salta para agarrarte al muro que hay sobre ti. Sube y salta hacia atrás cuando estés cerca de su parte más alta. Salta sobre el cajón que tienes detrás y elimina al chico malo que aparece, para encontrar un Botiquín Pequeño en el cuerpo. Salta hacia el pequeño borde de la izquierda de la sala y, después, salta corriendo sobre la parte más lejana para recoger la Uzi. Déjate caer y vuelve a subir hacia atrás como antes. Salta hacia arriba y adelante desde el cajón, de forma que puedas balancearte girando la esquina. Déjate caer al final y salta sobre los escalones al final de la pendiente. Guarda tu partida aquí mismo.





SALA DE LA BARRENA

Salta hacia atrás sobre la pendiente y agárrate al borde; suéltate y agárrate al hueco inferior. Rápidamente, salta lateralmente a la izquierda cuando aterrices sobre el saliente, antes de que desaparezca. Cuando lo haga, agárrate al borde de la pendiente de abajo. Déjate caer y agárrate dos veces más, y sube hasta la apertura con el Cristal de Guardar Partida. Recoge el cristal y no te olvides del MP5.

Deslízate hacia abajo por la corta pendiente hasta que alcances un pequeño estanque de agua. Da la vuelta a la esquina, recoge el Cristal de Guardar Partida y utilízalo. Sube por el muro contiguo al estanque.

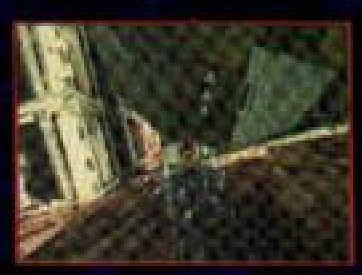
En la parte de arriba, espera a que las llamas retrocedan y rueda. Da la vuelta cuidadosamente y camina despacio a la derecha para saltar hacia arriba. Sube y, después, salta sobre la zona inclinada. Avanza hasta el final, salta y sube un poco. Salta hacia atrás y pulsa el botón para abrir la trampilla. Salta atrás hacia el muro y sube. Cruza arrastrándote la parte superior para evitar las llamas.



recogiendo los Cargadores de Uzi según avanzas. Alcanza el otro lado y sigue el pasillo hasta el final. Déjate caer por el agujero hasta el andén inferior. Vuelve a bajar a la vía y dirígete por el túnel otra vez hasta la sala del cajón. Sube como antes, hasta que llegues al saliente, utilizando un salto hacia atrás desde el muro.

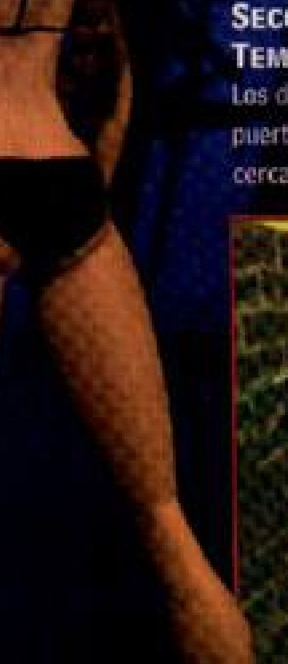








Da la vuelta y toma nota de la trampilla abierta de la derecha. Ignórala de momento y balancéate, como antes, sobre la sala de la barrena. Sube a la parte de arriba de la barrena y salta hacia el hueco de la esquina. Coge la Llave de Salomón y sigue hasta el final del pasillo. Déjate caer a la zona inferior y otra vez al andén. Vuelve a la habitación del cajón y entra por la trampilla. Gira la esquina y mata rápidamente al perro y al thug, antes de entrar por el pasillo del centro. Quédate de pie sobre la parte derecha del suelo y caerás al romperse. Tira del bloque y súbete a él. Déjate caer por el otro lado, sigue el camino y sube a la derecha. Sigue hasta el final y dobla la esquina. Verás dos interruptores a la derecha.



Sección de Puertas Temporizadas

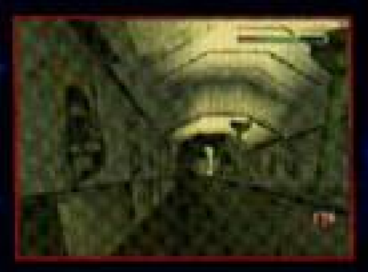
Los dos interruptores abren puertas de una habitación cercana. Dichas puertas sólo



permanecen abiertas durante un corto período de tiempo. Pulsa el botón de la derecha y se te mostrará cómo se abren las dos puertas. Espera a que se cierren y vuelve a pulsarlo. Rueda rápidamente y corre por la pendiente de la derecha de Lara. Atraviésala hasta la siguiente sala y entra por la puerta más lejana de la izquierda, antes de que se cierre. Si no lo consigues, vuelve hasta el interruptor e inténtalo de nuevo.

Una vez dentro, pulsa el interruptor y deslízate pendiente abajo. Ve a la derecha y otra vez hasta los dos interruptores.

Pulsa el interruptor de la derecha otra vez y, en esta ocasión, entra por la segunda puerta de la izquierda de la habitación. Salta a través de la trampilla y pulsa el interruptor. Déjate caer al final para volver otra vez a la sala de los dos interruptores. Esta vez, pulsa el interruptor de la izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda. Dirígete a la izquierda y salta sobre el escalón. Balancéate cruzando el estanque y déjate caer para agarrarte al saliente. Recoge el Cristal de Guardar Partida,



los Cartuchos de Escopeta y, mucho más importante, la segunda Llave de Salomón. Salta al agua y nada a través del pasaje submarino. Sal del agua y entra en la puerta de arriba. Elimina al thug que aparece y utiliza el Viejo Penique en la tercera cabina para conseguir un Billete. Baja por la escalera mecánica de la izquierda y elimina al bruto que hay en la pendiente. Dirígete al andén de la izquierda y mata a las ratas de la vía. Baja hacia el túnel y entra por la segunda puerta de la derecha para esquivar al tren. Deshazte del tipo del bate y pulsa el botón de la pared. Vuelve a la vía y entra por la primera puerta para recoger un Cristal de Guardar Partida. Ve a la tercera puerta y nada atravesando el agua.



Botones y Puertas

Pulsa el botón para abrir la primera puerta de la zona. Guarda tu partida aquí, ya que el siguiente paso va a ser bastante lioso, por lo que será más fácil volver a cargar la partida y empezar de nuevo, en el caso de que te equivoques.

Coge la primera a la derecha y pulsa el interruptor del final. Regresa, gira a la derecha y pulsa el interruptor que hay cerca de tus manos, justo al doblar la esquina. Regresa y coge la primera a la derecha atravesando la





puerta. Pulsa el interruptor a mano izquierda y atraviesa la puerta de tu espalda. Coge la segunda a la derecha y pulsa el interruptor. Atraviesa la puerta que tienes detrás y dirígete a la derecha. En el cruce siguiente, ve a la izquierda, y a la derecha en el de después.

Llega hasta el final, gira a la izquierda, pasa la vela y entra en la habitación del final. Guarda tu partida aquí.

Utiliza las dos Llaves de Salomón en las cerraduras para abrir la puerta bloqueada por las espadas. Ten cuidado con algunas secciones frágiles de suelo y recoge el Cristal de Guardar Partida. Ve hacia la puerta abierta y corre rápidamente para atravesar la zona de suelo oscuro y recoger el Mazo Masónico. Vuelve hacia la habitación principal, esquivando los pinchos y matando al perro. Pasa a través de la puerta abierta en la esquina más lejana y recoge las Bengalas de la derecha según entras. Enciende una, salta al agua, nada hasta el final y sal de ella. Salta sobre la gran grieta, y agárrate a ella para poder ascender. Vuelve a saltar sobre el saliente y, desde allí, hacia arriba. Salta sobre la otra grieta y sube atravesando la barrera. Elimina a las ratas y pasa a la siguiente habitación. Mata al thug y dirígete hacia abajo y a la derecha. Utiliza el Mazo Masónico para abrir la puerta de la parte inferior de la escalera mecánica. Pulsa el botón y déjate caer por el agujero del exterior de la puerta. Dispara al thug que

tiene por la derecha y déjate caer por el hueco. Arrástrate y salta a través de la trampilla. Pulsa el botón desde el tren y déjate caer por la otra trampilla. Arrástrate por el hueco y entra por el primer pasillo a la derecha. Recoge el Botiquín y corre hasta el final.

LOS MONSTRUOS DE GEORDIE

Lara cae en una habitación iluminada por antorchas, un thug la coge por el brazo y la conduce hasta su líder. El líder le explica que él y sus compañeros son los resultados de experimentos fallidos de Miss Lee. Dichas pruebas les proporcionaron la inmortalidad, pero sin piel debajo de sus máscaras. El líder le dice a Lara que le ayudará si le hace el favor de conseguirles un líquido embalsamador del museo, que evite que su piel se pudra. Lara, muy obediente, se compromete con esta extraña petición.



SALTO DEL CISNE

¿Cansado de hacer la misma pirueta de siempre? Entonces, ¿por qué no usar el Salto del Cisne y conseguir cierto prestigio entre tus amigos? Sólo tienes que mantener pulsado R1 y realizar un salto normal, con lo que conseguirás parecer un saltador profesional.







LA PUERTA DE LUD

Te encontrarás en la habitación de las antorchas encendidas donde hablaste con el jefe de la banda. Los thug no te atacarán aquí, así que no les dispares. Sigue al miembro de la banda de tu izquierda, que te llevará en la dirección correcta.

Sigue recto desde los estanques de agua y a través del pasillo. Recoge el Botiquín Grande y dobla la esquina. Sube por la parte izquierda del muro y salta hacia atrás, al muro que tienes a tu espalda, para recoger el Cristal de Salvar Partida, los Cartuchos de Escopeta y el Lanzacohetes que hay bajo ellos.

Continúa hacia arriba por el muro como has hecho antes, y entra por el hueco de la parte superior. Párate a mitad de camino y salta hacia la derecha. Recoge el Botiquín Pequeño y déjate caer a la sala de abajo. Elimina rápidamente al guardia y mueve el bloque de la izquierda tan lejos como te sea posible . Pulsa el botón para abrir la puerta y mata al guardia según entra.

Sal de la sala y coge el primer giro a la derecha.

SALA DE LAS PLATAFORMAS EGIPCIAS

Sube al escalón más alto que tienes delante de ti, y salta hacia el saliente frente a la puerta. Salta hacia arriba y entra en la habitación pequeña. Empuja el bloque para cubrir la puerta y sube atravesando el techo. Regresa a la sala principal y déjate caer al suelo. Utilizando el escalón de la esquina, salta hasta el gran escalón que bloquea la puerta principal. Sube al saliente que hay sobre ti y arrástrate por el hueco de la derecha.

Salta hacia arriba y sigue el pasillo hasta regresar al recibidor. Regresa a la habitación más lejana y tira del bloque del medio. Vuelve a entrar en la sala de la plataforma y sube sobre el escalón alto. Salta corriendo para agarrar las tablillas que hay detrás de ti, y recoge el Cristal de Salvar Partida de la izquierda. Déjate caer y vuelve a hacer lo mismo, pero, esta vez, ve a la derecha y arrástrate por el hueco. Pulsa el interruptor y déjate caer para volver. Regresa sobre el escalón alto y sube hasta el saliente que tienes encima. Salta sobre el borde y pulsa el interruptor. Ve al saliente que tienes debajo y sube por el muro y por la puerta que acabas de cerrar. Cuando llegues arriba, dirígete a la izquierda y déjate caer sobre el saliente. Guarda tu partida antes de intentar los saltos que vienen a continuación.

Mira hacia fuera y salta corriendo sobre el saliente de la izquierda. Cuidadosamente, salta al agujero y da la vuelta hacia la izquierda. Recoge los Cartuchos de Escopeta y las Bengalas. Da la vuelta y salta cruzando el hueco. Da la vuelta a la esquina y párate. Salta hacia atrás sobre la pendiente y agárrate al borde. Sube, vuelve a saltar hacia atrás, gira en el aire y agárrate al saliente. Sube y pasa a través de la puerta. Deslízate hacia abajo y caerás una cierta distancia hasta llegar al agua que hay debajo. Nada a través del túnel, a favor de la corriente, hasta que llegues al final.

Sal del agua, recoge los Arpones y vuelve a sumergirte. Dirígete todo recto a lo largo del otro túnel y tira de la palanca del final. Vuelve un poco hacia atrás por el túnel, hasta la trampilla. Salta hacia arriba y pulsa el botón. Regresa al agua y atraviesa la otra parte de la puerta justo a lo largo del túnel. Cuando alcances la siguiente zona, ve a la izquierda y sal del agua. Salta sobre los cajones y elimina al guardia. Salta para cruzar el hueco, recoge la Llave de la Sala de Calderas del cuerpo del guardia, y los Arpones que hay sobre el cajón. Salta al agua y ve hacia la esquina izquierda más lejana. Salta hacia la entrada y al final a través del hueco a la derecha. Recoge el Cristal de Salvar Partida y utilízalo. Sal y sigue todo recto. Deshazte del guardia del final y salta al agua que hay debajo. Nada un poco dentro del túnel, esquiva los arpones, y espera a que se aproxime el buceador.





Vuelve a nadar hacia la superficie y sal del agua. Dispara al buceador cuando salga del túnel. Regresa al túnel submarino y nada hasta que te encuentres con un caimán. Da la vuelta rápidamente y regresa con el caimán persiguiéndote. Sal del agua al final y elimina a la bestia desde la orilla.

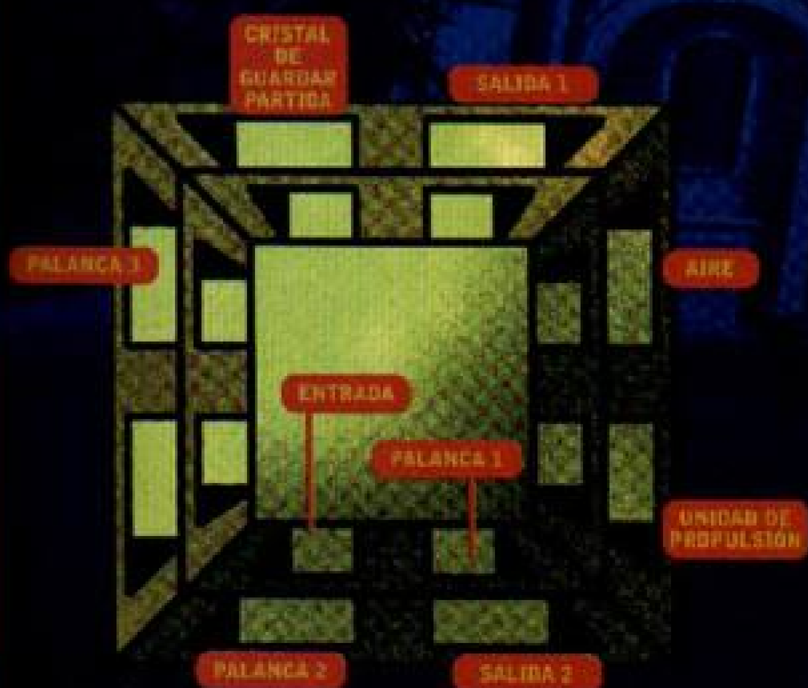
Arcos Acuáticos

Regresa a través del túnel hasta la zona abierta. Nada a través del arco superior izquierdo del muro de la derecha y hacia arriba hasta la superficie (consulta el mapa). Si lo deseas, recoge la Unidad de Propulsión Acuática cerca del buceador muerto de la sala contigua. Vuelve a la sala principal y pasa por el arco inferior izquierdo del muro de la izquierda. Tira de la palanca del final lejano y vuelve una vez más para coger aire. Sumérgete de nuevo en la sala principal y atraviesa el arco superior derecho del muro de la izquierda. Tira de la palanca del final y vuelve una vez más para coger aire. Regresa a la sala principal, pasa por el arco superior derecho del muro opuesto y recoge el Cristal de Guardar Partida. Cuando tires de la palanca de la esquina, liberarás a dos buceadores más. Guarda tu partida y vuelve a entrar en la sala principal. Dirígete al arco superior derecho del muro opuesto (salida 1). Atraviesa la trampilla de la derecha y nada hacia la lejana superficie.

Sal y salta al agua que hay bajo el fuego. Tira de la palanca para apagarlo y vuelve a salir del agua. Salta corriendo hacia los salientes de la parte más lejana de la sala. Pasa a través del respiradero y encontrarás tres trituradores. Acércate al primero y corre bajo él cuando se eleve. Haz lo mismo con los otros dos y salta sobre el escalón. Corre hasta el final del camino y ponte mirando a la cascada. Salta corriendo para agarrarte a la malla que hay sobre ella. Balancéate hacia el hueco de la pared al lado de la cascada, suéltate y agárrate al hueco. Sube y utiliza la Llave de la Sala de Calderas en la cerradura. Pasa por la puerta, recoge el Cristal de Guardar Partida, y pulsa el botón. Salva tu partida y sal.

Bucea hasta regresar a la gran sala. Te encontrarás con algunos buceadores más y otro caimán. Ya que el nivel del agua ha subido, si necesitas aire fresco tienes que regresar por el túnel por el que llegaste la primera vez a esta sala. Atraviesa el arco de color rojo (salida 2), frente el primer arco de salida (salida 1) y nada hasta arriba del todo. Sal del agua y recoge el Botiquín Grande, tras lo que tendrás que cruzar al otro lado del agua. Encara los rayos que se balancean y colócate contra el muro de la izquierda. Con un salto normal alcanza el primer saliente cuando el rayo se mueva a la derecha, agáchate rápidamente para evitarlo. Colócate en el borde y salta corriendo hacia el otro saliente, teniendo cuidado de esquivar los rayos. Salta corriendo sobre el último saliente y, después, hacia el pasadizo del final.

Salta hacia arriba, al respiradero de la izquierda, según entras en el pasadizo. Sigue por el respiradero hasta que llegues a un profundo pozo. Guarda tu partida y salta corriendo para agarrarte al hueco del lado opuesto del pozo. Déjate caer al hueco de más abajo y entra en él. Sigue el respiradero hasta el final, salta sobre el pozo y agárrate al hueco del otro lado. Entra y sigue el respiradero hasta que te encuentres con Miss Lee.



Siguiendo este mapa te será más fácil orientarte en el laberinto de los arcos acuáticos. Suerte.

LARA SE ENFRENTA A SOFÍA

Cuando Lara sale del respiradero, encuentra a Sofía Lee sentada en su oficina. Sofía intenta convencerla para que se una a ella, pero Lara no parece estar interesada. Nuestra heroína le cuenta lo de los tipos de los experimentos fallidos que encontró anteriormente, y que está interesada en el artefacto que Sofía tiene en su poder. Sofía coge el artefacto y se larga.



CIUDAD

Lara tiene que vencer a Sofía, pero las probabilidades se amontonan en su contra. Sofía tiene un tridente que usa como poderosa arma.

El nivel comienza contigo en su oficina. Pasa por la puerta y verás a Sofía en otro edificio. No malgastes munición disparándola, ya que es invulnerable a tus balas.

Cuando entres por primera vez en la zona exterior, verás una rampa frente a ti. Sube al escalón de la parte superior. Balancéate hacia la siguiente plataforma sin perder de vista tu energía. Déjate caer al final y sube a la parte superior de la plataforma por la que te has balanceado. Ve a la derecha y pulsa el botón. Regresa, coge el Botiquín Pequeño y sube por la trampilla. Salta sobre el saliente y corre a la derecha, recogiendo otro Botiquín Pequeño según avanzas. Salta, agárrate al muro y después sube por él. Arrástrate por el hueco y ponte de pie. Date la vuelta y salta hacia el saliente. Salta corriendo en línea recta para caer sobre la plataforma que hay más adelante. Dispara a la caja de fusibles de la pared para electrificar el puente metálico y matar a Sofía. NO CRUCES el puente. En lugar de eso, salta corriendo sobre el hueco para volver hasta el otro saliente. Desde aquí, salta al otro edificio, ve a la izquierda por el camino y hacia arriba en el primer escalón. Sube, dirígete hacia la derecha, sigue el camino de hormigón, salta hacia abajo y encontrarás un interruptor. Empújalo para apagar la electricidad. Recoge el Ojo de Isis del puente.



NEVADA

DESIERTO DE NEVADA

El seco y poco poblado desierto es el primer escenario de la visita de Lara a Nevada. El árido paisaje es el hogar de muchas criaturas desagradables, todas deseando tomarse un aperitivo de carne a costa de nuestra heroína.

Tras deslizarte hacia abajo por la pendiente, llegarás a una zona de un pequeño cañón. Camina hacia delante y serás atacado por dos buitres. Elimínalos, pero no te alejes demasiado ya que hay una serpiente de cascabel cerca de tres arbustos. Mátala, gira a la derecha, dispara a la segunda serpiente y recoge los Cohetes. Regresa y rodea hacia la derecha, pasa el agua y entra en la cueva. Entra por el pasillo del final y empuja el bloque. Recoge los Cartuchos de Escopeta y sube los escalones. Deslízate hacia abajo por la pendiente y salta casi al final para alcanzar el saliente de enfrente. Salta corriendo el siguiente hueco y salta a la derecha. Dirígete a la derecha y, cuando salgas de la cueva, verás a un Bombardero Stealth pasar sobre tu cabeza. Ve hasta el final y salta corriendo hacia el saliente de tu derecha. Continúa hasta el final y elimina a la serpiente de cascabel del arbusto. Salta cruzando los salientes hasta que llegues al final. Corre y gira a la derecha, donde encontrarás un Botiquín Grande. Vuelve hacia atrás y párate en la parte más alta del saliente. Salta corriendo hacia la sección rocosa de la mitad de la zona y agárrate al borde. Sube y camina hasta llegar a un pozo inundado. Salta dentro y nada atravesando el túnel. Sal del agua al final y corre atravesando el barranco lleno de agua. Salta al agua de abajo y recoge los Cargadores de Uzi y las Bengalas que hay en el lecho del río. Sal directamente debajo del saliente desde el que entraste a esta zona y salta a la derecha. Salta corriendo para cruzar el río. No intentes agarrarte: no lo conseguirás. Salta hacia el saliente de la derecha y recoge los Cartuchos de Escopeta que hay detrás del pilar. Vuelve a cruzar el río con un salto corriendo y sube por el muro hasta llegar al primer saliente.





Salta corriendo hacia el pequeño saliente de la derecha y utiliza un salto normal para alcanzar el saliente contiguo. Ten cuidado



con los buitres que están esperando para atacarte. Salta corriendo al siguiente saliente y llega hasta el final.

Sube saltando por los dos escalones, y salta corriendo hacia el saliente que tienes detrás. Recoge los Cargadores de Uzi y déjate caer al saliente de abajo. Salta corriendo desde el escalón más alto y agárrate al saliente de enfrente. Sube y dirígete hacia la izquierda para saltar sobre el saliente cercano al arbusto. Con cuidado, sube y dispara a la serpiente de cascabel del otro lado del arbusto.



Salta sobre el saliente que hay a la vuelta de la esquina y observa cómo pasan dos bombaredederos más. Salta hacia atrás desde el borde, mirando hacia fuera, y agárrate a él. Déjate caer hacia el hueco de abajo y muévete hacia la izquierda para poder subir. Balancéate desde aquí para quedarte de contra la roca que encaras a tu derecha. Déjate caer y agárrate al muro. Sube hacia la izquierda y hacia arriba, al saliente que tienes encima. Recoge el Cristal de Guardar Partida y guarda tu partida.





Recoge el Botiquín Pequeño en la cueva y observa que hay un pistón. Vuelve fuera y salta sobre la pendiente de la derecha del saliente. Cuando te deslices hacia abajo, agárrate al borde. Desciende y déjate caer para alcanzar la entrada que tienes debajo. Salta, agárrate al muro cercano a la cascada, y sube hasta lo más alto, para realizar un salto hacia atrás al saliente de tu espalda. Realiza un salto normal, agárrate a la plataforma que hay sobre el río, deslízate hacia el otro lado y salta al saliente que hay justo frente a ti.

Recoge el Botiquín Pequeño y agárrate a la grieta, de forma que puedas moverte a la derecha, hacia el interior de la cueva. Déjate caer al final y salta hacia atrás sobre el saliente de tu espalda. Cruza los salientes saltando y corriendo, evitando el agua, hasta que llegues a la esquina. Dóblala hacia la zona alejada de la gran rueda de agua y mata al ingeniero que corre hacia ti. Asciende por el lateral de la rueda y corre por la pasarela de la parte superior. Esta ruta te llevará a una presa donde serás atacado por un par de buitres y unas serpientes de cascabel. Sumérgete en el estanque que está al pie de la presa y tira de la palanca de la esquina.



Bucea, atraviesa la verja y tira de otra palanca. Sigue el pasadizo y tira de una tercera palanca antes de salir del agua.









Dale un golpecito al interruptor del final y deslízate hacia abajo por la presa. Regresa a la rueda, desciende y atraviesa el pasadizo de la esquina. Mata al ingeniero, recoge el Detonador, y el Cristal de Guardar Partida, y salva tu progreso. ¿Te acuerdas del pistón? Sí, hay que volver allí.

DINAMITANDO

Utiliza el Detonador con el pistón para explotar la dinamita (TNT) de la cueva. Salta rápidamente hacia un lado para esquivar la roca que rueda sobre el pistón. Baja a la cueva y salta sobre la roca de la izquierda. Salta sobre el saliente de tu derecha y, después, salta corriendo sobre el saliente triangular que hay a tu espalda. Salta cruzando hacia la izquierda y vuelve a saltar hacia el hueco de arriba. Esto te llevará a la zona de los complejos.

LOS COMPLEJOS

Dirígete hacia abajo de la parte derecha del complejo y entra por el hueco en la roca. Sigue el pasadizo hasta que encuentres un hueco en el suelo. Salta sobre él dirigiéndote al saliente superior para poder llegar al agua. Una vez sumergido, ve a la derecha, tira de la palanca y vuelve a salir. Regresa al complejo y dirígete a la cueva de la izquierda. Cuando alcances el otro lado, mata a las dos serpientes, entra en la cabaña de la derecha y pulsa el interruptor. Una vez más, dirígete al complejo y entra por el hueco de la roca En esta ocasión, déjate caer por el hueco y entra en la zona del tanque de agua. Elimina a los dos ingenieros y sube por la pata del tanque. Nada a través de la puerta de la esquina y tira de la palanca. Date la vuelta y regresa nadando hacia el tanque. Sal del agua y salta corriendo desde la puerta abierta hasta el complejo. Dirígete al edificio más lejano y súbete a la Moto Quad. Aquí encontrarás algunos ingenieros. Conduce la moto hacia fuera del edificio y gira a la izquierda. Sube hasta el tejado del otro edificio y coge el Acceso al Generador. Vuelve y entra en el mismo edificio en el que acabas de estar en el tejado. Utiliza el Acceso al Generador en la cerradura y atraviesa la puerta. Elimina al tipo que encuentras aquí y golpea el interruptor para desactivar la valla electrificada. Regresa a la moto quad y condúcela hacia la verja principal. Abre la verja y dirígete hacia la cueva de la izquierda. Párate en el otro lado y, utilizando el turbo, sube por la roca de forma que puedas saltar sobre la valla.

DETENIDA

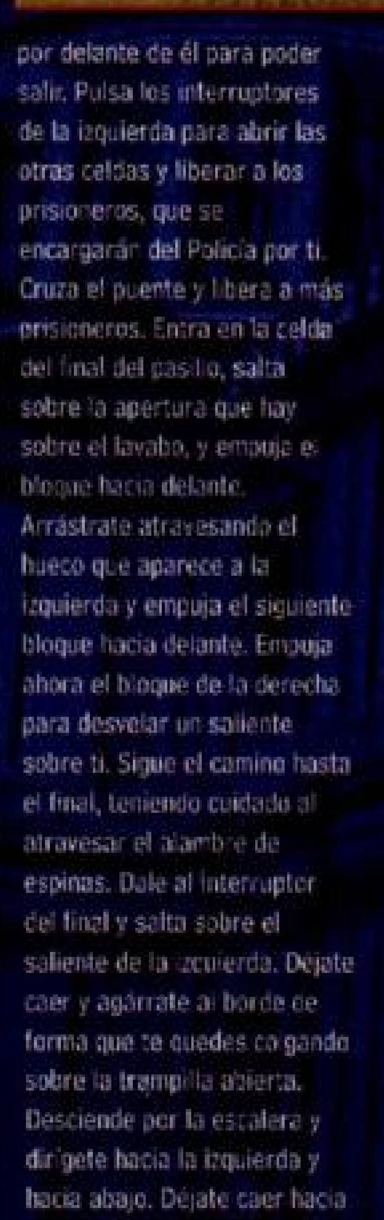
Por desgracia, Lara no consigue superar la valla. Las ruedas de la moto quad se enganchan en ella, lo que hace que salga volando por encima del manillar. Cuando aterriza, choca contra las piedras, quedando inconsciente. Una pareja de policías militares la descubren y la llevan a una celda de seguridad.

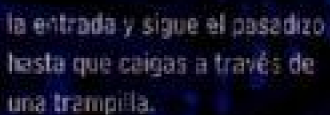


COMPLEJO DE ALTA SEGURIDAD

Tras intentar introducirse en el complejo, Lara se encuentra a sí misma encerrada en una celda y con todos sus objetos confiscados. El primer objetivo es conseguir salir de allí.

Salta al saliente de la ventana y un Policía Militar entrará por la puerta. Corre por delante de él para poder salir. Pulsa los interruptores de la izquierda para abrir las otras celdas y liberar a los prisioneros, que se encargarán del Policía por ti. Cruza el puente y libera a más prisioneros. Entra en la celda del final del pasillo, salta sobre la apertura que hay sobre el lavabo, y empuja el bloque hacia delante. Arrástrate atravesando el hueco que aparece a la izquierda y empuja el siguiente bloque hacia delante. Empuja ahora el bloque de la derecha para desvelar un saliente sobre ti. Sigue el camino hasta el final, teniendo cuidado al atravesar el alambre de espinas. Dale al interruptor del final y salta sobre el saliente de la izquierda. Déjate caer y agárrate al borde de forma que te quedes colgando sobre la trampilla abierta. Desciende por la escalera y dirígete hacia la izquierda y hacia abajo. Déjate caer hacia la entrada y sigue el pasadizo hasta que caigas a través de una trampilla.





Salta rápidamente hacia atrás y continúa. Déjate caer a través de la trampilla del final y golpea el interruptor de la zona de los ordenadores. Esto liberará a los prisioneros que se encargarán del Policía Militar que hay cerca. Encuentra y registra el cuerpo y recoge la Tarjeta-Llave Tipo A. Utilízala para abrir la gran verja que permite el acceso a la Bahía D.

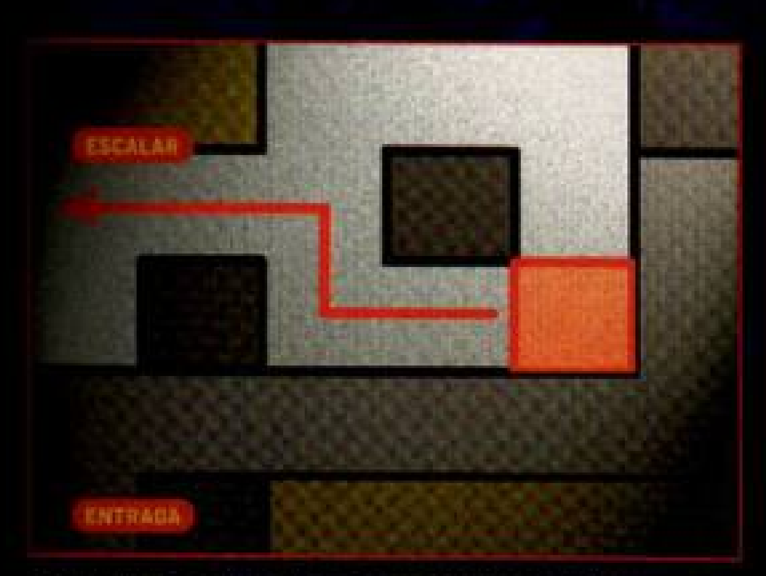


BAHÍA D

Ve recto y gira a la izquierda al final. Entra en la habitación tras pulsar el botón para abrir la puerta, y atraviesa la puerta de la esquina. En esta habitación, mueve el bloque de forma que puedas ascender hacia el techo (utiliza el mapa). Pulsa el interruptor y regresa a la habitación de abajo, que ahora estará inundada. Nada a través del otro agujero del techo, el de la esquina más lejana y sal del agua. Camina cuidadosamente hacia la luz y salta el hueco que hay sobre la cocina. Dirígete hacia el final más lejano y déjate caer por el







Este pequeño esquema te ayudará a desplazar el bloque y colocarlo de manera que no te cierres el camino.

agujero. Pulsa el interruptor de la izquierda y regresa a la cocina. Déjate caer dentro y recoge el Botiquín Pequeño del saliente de enfrente. Abre la puerta y sal. Abre las dos puertas de aquí y regresa corriendo a la entrada de la Bahía D, para que los prisioneros puedan matar al Policía Militar. Recoge el Botiquín Pequeño de su cuerpo y regresa a la zona de la cocina. Entra por la puerta de color verde y pulsa el botón para levantar las barreras de la cocina. Salva aquí la partida y sube a los ventiladores para recoger el Cristal de Guardar Partida.

Deslízate hacia el centro de la pendiente que tienes a tu espalda, agárrate al borde, balancéate hacia la izquierda y déjate caer. Salta hacia arriba, dirígete hacia la escalera, sube y ve a la izquierda. Déjate caer sobre el saliente y un prisionero que está por encima de ti abrirá una trampilla. Sube por la escalera para llegar a la Bahía E.

Bahía E

Dirígete hacia la derecha cuando llegues al final del corredor, y sube por el muro hasta lo más alto. Espera a que el Policía Militar pase por la parte superior, antes de correr hacia arriba y a la derecha. Camina hasta pasar el cajón y gira a la izquierda. Déjate caer por los escalones y pulsa el botón. Sigue al prisionero y él se encargará del Policía,



para que puedas recoger la Tarjeta-Llave Tipo B de su cuerpo. Abre la puerta que está a la derecha del cajón y recoge el Botiquín Pequeño y los Cargadores de Uzi. Pulsa el interruptor de la pared, sal y vuelve a pasar por donde el cajón. Dirígete a la derecha y baja por la escalera rodeando de la esquina.

Ve a la izquierda y abre la puerta del lado izquierdo para que dos prisioneros salgan corriendo y eliminen al Policía Militar del patio exterior. Recoge el Pase de Seguridad Amarillo del cadáver del Policía y abre la puerta de la parte más lejana del patio. Sigue por el pasillo hasta que alcances una pendiente. Arrástrate a través del hueco y dale al interruptor del final para encender el láser. Consigue que el Policía pase por la zona del láser para que éste le elimine. Esquiva el rayo y atraviesa la puerta hacia la antena del satélite.



Bahía C – Antena del Satélite

Sube por los escalones y dirígete a la parte más lejana. Déjate caer sobre el pequeño saliente que hay bajo la pasarela y salta hacia la apertura de arriba.

Déjate caer en la sala de control y pulsa el botón para mover la antena. Sal de la sala y dirígete hacia la antena. Sube por ella y guarda tu





partida. Déjate caer al agua y sube a la superficie, con cuidado de no acercarte demasiado al agujero central. Sube al pequeño saliente y salta hacia la pendiente de tu derecha. Salta cruzando los salientes alrededor del borde, para poder alcanzar el pequeño hueco de la parte más lejana.

Sigue el pasadizo y pulsa el interruptor del final. Regresa al agua, sumérgete, y nada hasta atravesar el túnel de la esquina. Recoge el Botiquín Pequeño y arrástrate a través del estrecho hueco del final. Asciende cuando el Policía Militar se vaya a la izquierda, y corre hacia la derecha.

Pasa por la puerta y ciérrala. Sube por la escalera, dirígete hacia el lado de enfrente de la antena, y vuelve a subir por la escalera. Dirígete hacia la derecha, asciende hasta el hueco cercano a la puerta, recoge el Pase de Seguridad Amarillo y regresa a la antena para bajar por la primera escalera.

Sigue por el pasillo, lejos de la puerta, y utiliza el Pase de Seguridad Amarillo en la cerradura.

Regresa a la parte superior de la antena, y déjate caer al agua. Nada a través de la apertura central del fondo y recoge el Cristal de Guardar Partida. Abre la puerta del final, utilizando la palanca. Recoge las Bengalas y el Botiquín Pequeño y nada hacia la superficie esquivando los rayos láser.

Sal del agua, salta sobre los láser y entra por el siguiente pasadizo acuático. Arrástrate por el hueco para llegar a la siguiente zona.







Bahía de Carga

Salta sobre los cajones de la izquierda y encontrarás una puerta en el otro lado. Entra por ella y recoge el Botiquín Grande, las Pistolas y la Desert Eagle, con sus correspondientes cargadores. Vuelve a salir y descubrirás que un arma automática ha sido activada. Esquiva los rayos láser y regresa a la sala principal. Dirígete a la derecha, elimina a todos los Policías Militares que aparecen, y recoge el Pase de Seguridad Azul que uno de ellos deja caer al morir.

Sube por la escalera hasta la parte superior de la pendiente y utiliza el pase en la unidad cercana a la esquina. Entra por la puerta y mata al Policía. Pulsa los botones de la pared y vuelve a bajar por la escalera. Elimina al Policía y al perro que aparecen cuando bajas por la pendiente. Salta sobre el cajón de la sala principal y sube al saliente que hay arriba. Agárrate a la malla de arriba, balancéate hacia el centro de la sala y, después, hacia la derecha. Sube a la zona superior y dispara al Policía. Recoge el Pase de Seguridad Amarillo que deja caer cuando muere, y el Cristal de Guardar Partida de la parte más lejana. Regresa a la habitación de abajo y utiliza el Pase de Seguridad Amarillo para la abrir la gran verja. Dirígete a la siguiente zona y elimina al Policía del patio. Entra en el almacén, mata al Policía de aquí y métete en la parte trasera del camión.

VIAJANDO DE POLIZÓN

Cuando Lara investiga las cajas que hay en el camión, es interrumpida por dos hombres. Escondida tras de un cajón grande, observa cómo los dos hombres se aproximan al camión y cierran la puerta. El camión se pone en marcha con Lara atrapada dentro. ¿Su destino? ¡El área 51!



Área 51

El área 51 es bien conocida por ser una base militar de alta seguridad que ha dado lugar a muchos rumores. Lara está a punto de descubrir si son ciertos o no.

Según sales del camión sube al cajón de la izquierda y recoge un Botiquín Pequeño. Prepárate para ser atacado por un Policía Militar. Dirígete a la izquierda y entra por la sala pequeña del final y recoge los Cargadores de MP5 y de Desert Eagle. Sal de la sala y pulsa el botón cercano a la esquina. Sube a través del hueco y dirígete a la derecha, esquivando el láser. Sube por la escalera y arrástrate a través del agujero. Elimina rápidamente al Policía de la derecha y, si los rayos láser se han activado, arrástrate bajo los tres primeros y ve hacia el pasadizo de la derecha. Si no están activos, dirígete hacia la entrada del final. Pasa a esta pequeña sala evitando los láser. Dispara al Policía que hay a lo lejos y entra en la sala de la derecha. Recoge los Arpones, los Cohetes y las Granadas. Vuelve al corredor y gira a la derecha. Dale al interruptor cercano a la verja y déjate caer por la puerta. Dispara al Policía de la zona de la izquierda. Recoge el Lanzagranadas del hueco que está justo a la izquierda de la trampilla, y déjate caer en el foso que rodea el edificio principal. Pulsa el interruptor y déjate caer por la trampilla de la esquina. Elimina al Policía y arrástrate por el hueco. Recoge los Cargadores de MP5 de la derecha y déjate caer por la trampilla. Elimina al Policía del pasillo, dirígete hacia el fondo azul y arrástrate por el hueco de la izquierda. Recoge el Botiquín Grande y continúa. Ve a la izquierda y dobla la esquina.







Elimina al Policía y pulsa el botón del final más lejano. Vuelve y ve a la izquierda. Las puertas que hay frente a ti se cerrarán y las que hay al otro lado se abrirán. Mata a los Policías y atraviesa las puertas del lado izquierdo. Dale al interruptor y ve hacia el otro lado. Arrástrate por el hueco y elimina al Policía según subes por la pendiente.

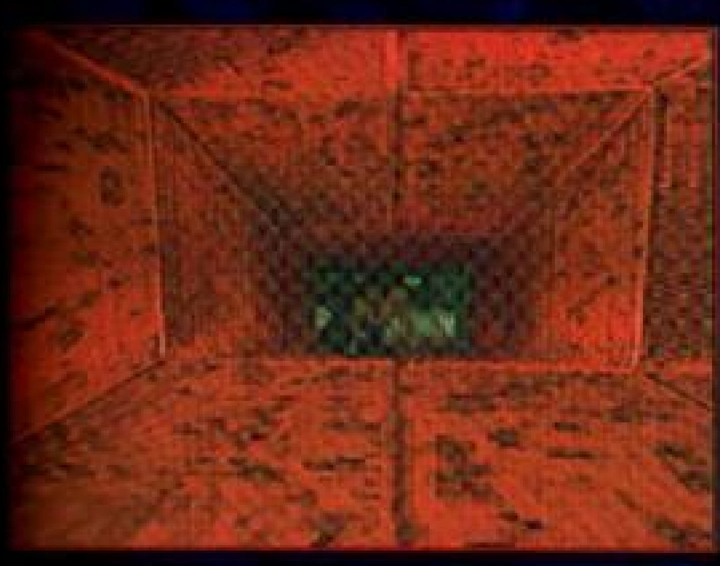
Silo de Misiles

En el cruce, dirígete a la derecha y elimina al Policía del otro lado del gran misil. Déjate caer hacia abajo y sube por la escalera para recoger el Disco de Autorización de Códigos de su cuerpo. Regresa al cruce y coge la otra ruta. Dirígete hacia el lado más alejado de la sala esquivando los rayos láser verdes.

Utiliza el Disco de Autorización de Códigos en el ordenador de la derecha para elevar los misiles. Quédate sobre la cinta transportadora que hay debajo de los misiles y salta a la escalera que hay en la pared. Mata al Policía de la esquina lejana y acércate a él para recoger de su cuerpo la Llave de Acceso al Hangar. Regresa al gran misil y atraviesa el pasadizo de la parte inferior. Cruza el agujero del suelo y utiliza la Llave de Acceso al Hangar en la unidad que hay cerca de la esquina. Entra por la puerta y dispara al Policía







de la izquierda antes de que se percate de tu presencia. Déjate caer donde estaba él y ve hacia la izquierda. Sube por la escalera y pulsa el botón de arriba. Baja y arrástrate por el rail, para después dirigirte al túnel. Sube por la escalera de la derecha y recoge la Escopeta. Desde aquí, salta sobre el tren monorrail. Camina hacia el frente y salta hacia el saliente de arriba. Detente al llegar a la segunda sección de suelo de rejilla y guarda tu partida. Salta hacia arriba y balancéate para cruzar. Asegúrate de esquivar los láser y regresa cayendo al suelo. Déjate caer desde el final y salta sobre el rail eléctrico. Corre subiendo por la pendiente de la izquierda y elimina al Policía según vas hacia la parte superior. Salta cuidadosamente sobre los láser verdes y da la vuelta a la esquina. Salta sobre los cajones y entra por la puerta del otro lado.

Las Puertas Dobles

Elimina rápidamente al Policía y sube hacia la mesa de control de la mitad de la sala. Salta hacia la pasarela de la izquierda y pulsa el botón para abrir la puerta. Tienes que hacer lo mismo al otro lado de la sala abrir la puerta que debes cruzar rápidamente. La primera vez que pulses cada botón, un Policía aparecerá en la habitación de abajo. Ya en la siguiente sala elimina al Policía y pulsa los cinco interruptores. Sal por la puerta pequeña para aterrizar en la habitación previa.

Lanzamiento

Regresa fuera a los cajones y entra en el hangar por las puertas de la derecha. Pulsa el botón cercano a la escalera y sube hasta arriba del todo. Salta hacia atrás, en dirección al borde y date la vuelta. Guarda tu partida, salta sobre las secciones inclinadas (ve girando hacia la derecha) y





alcanza la plataforma de la izquierda. Déjate caer dentro del OVNI y recoge el Pase con los Códigos de Lanzamiento. Sal del OVNI y regresa de nuevo hacia el gran misil. Déjate caer por el agujero que encuentras justo antes del misil. Usa el interruptor para abrir la puerta del final y gira a la derecha. Utiliza el Pase de los Códigos de Lanzamiento en la unidad de la izquierda y da la vuelta a la esquina. Pulsa el botón y corre rápidamente, atravesando la puerta de tu espalda. Cuando el misil haya sido lanzado regresa a la sala en la que estaba y sube hasta arriba del todo. Elimina al Policía y dale al interruptor para abrir la puerta. Arrástrate por el hueco y salta sobre la unidad de láser para continuar. Cuando llegues al exterior, mata al Policía de la torre y después dispara al del suelo. Ve a la derecha y elimina al Policía de la sala pequeña, recogiendo del Disco de Autorización de Códigos de su cuerpo. Pulsa el interruptor de aquí y regresa al patio para dejarte caer por la trampilla abierta. Esquiva el láser y desciende por la pared del final. Dirígete a la izquierda para regresa al OVNI otra vez.

Entra en la sala de detrás del OVNI y utiliza el Disco de Autorización de Códigos en el ordenador de la izquierda. Entra por la puerta de tu espalda y recoge el Cristal de Guardar Partida. Regresa al hangar principal y salta, otra vez, dentro del OVNI. Asciende y elimina al Policía. Sube a la siguiente parte y recoge rápidamente el Elemento 115 para terminar esta aventura.

Islas del Pacífico Sur

Pueblo Costero

Lara comienza su aventura en el Pacífico nadando en un azul lago tropical. No hay tiempo para tomar el sol, porque sigue habiendo artefactos que encontrar.

Tan pronto como comiences el nivel, dirígete a la derecha y nada hacia la cueva pequeña. Bucea hacia el fondo y recoge la Llave del Contrabandista de la plataforma cuadrada del lecho marino. Sal de allí y dirígete a la orilla. Continúa por ésta hacia la izquierda y llegarás a una cabaña situada en un lado del acantilado. Entra en ella y utiliza la Llave del Contrabandista en la cerradura para abrir la trampilla del suelo. Déjate caer y recoge el Cristal de Guardar Partida. Camina cuidadosamente hacia delante y cuatro pinchos saldrán disparados de la pared. Arrástrate bajo ellos y continúa. Dispara con tus pistolas, para ahorrar munición, a los cocodrilos y a los hombres de la tribu que están sobre ti, y salta para cruzar las plataformas que tienes enfrente. Balancéate para cruzar el agua utilizando las vides que tienes sobre tu cabeza, y déjate caer en la parte más lejana. Salta cruzando hacia la derecha y sigue a lo largo del saliente. Salta hacia arriba hasta el siguiente borde y salta corriendo para llegar a la plataforma verde que tienes detrás. Balancéate desde aquí todo lo que





puedas hacia la derecha y déjate caer sobre el puente. Crúzalo, salta sobre el saliente inclinado de la izquierda, y salta rápidamente desde la parte inferior para poder alcanzar el siguiente saliente a lo largo. Salta corriendo sobre los pinchos y agárrate a la escalera de madera, para ascender rápidamente a lo más alto y disparar a los indígenas de tu derecha. Déjate caer hacia atrás y vuelve a agarrarte en la parte superior de la escalera para moverte hacia la izquierda y recoger el Cristal de Guardar Partida.







Corre por el final de la plataforma y aterriza sobre el saliente, para moverte hacia la izquierda de éste por su borde. Salta al siguiente saliente y entra por el pasadizo.

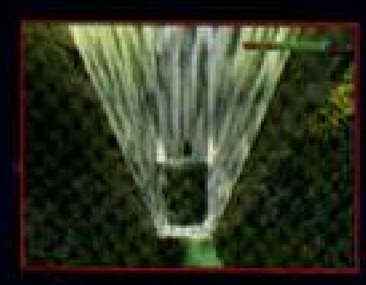
Recibidor Soleado

Cruza el puente de cuerda y entra en el edificio del otro lado. Elimina al hombre de la tribu y ARRÁSTRATE girando hacia la izquierda. Cuando entres en el gran recibidor, dirígete hacia la derecha y pulsa el interruptor para cerrar la ventana, lo que desactivará las trampas de la mitad de esta sala. Recoge el Botiquín Grande y salta para cruzar hasta el lado más lejano. Ten cuidado al recoger el Cristal de Guardar Partida, ya que este hecho provocará que se activen unos dardos envenenados. Deslízate hacia abajo por la pendiente, hasta llegar el exterior del pueblo.

El Pueblo

Guarda tu partida y dirígete hacia el pueblo, eliminando los hombres que encuentres. Ve a la gran zona de arenas movedizas que está entre la roca y la cabaña. Salta sobre la roca de la izquierda para alcanzar el final del edificio de ladrillos. Mata a los hombres de la tribu de aquí y gira el tirador sujeto a la cuerda. Regresa al pueblo y gira a la derecha según entras. Recoge el Cristal de Guardar Partida de la esquina y ve hacia el otro lado de la cabaña que tienes más cerca. Esto te conducirá a las trampillas que acabas de elevar. Cruza las trampillas y ve hacia el otro lado del pueblo.





Dirígete a la izquierda y salta sobre la roca que está a la derecha de la escalera de madera. Entra en la cabaña que tienes enfrente (la puerta está girando a la derecha) y encontrarás otro tirador. Gíralo y elimina al hombre de la tribu que aparece detrás de ti. Regresa al exterior y sube por la escalera de madera. Desde la ventana de lo más alto, salta corriendo para alcanzar el saliente que está girando a la izquierda. Pulsa izquierda cuando estés en el aire para girar mientras saltas. Entra en el pasadizo, ve a la derecha, y mata al hombre de la tribu, teniendo cuidado de que no te empuje hacia el fuego. Salta desde la apertura hasta la cabaña cercana y desde allí hacia la otra de más allá.

Salta sobre la parte del tejado hecha con paja y agárrate a las tres ramas que tienes sobre ti. Balancéate para cruzar los pinchos y déjate caer al final del todo. Corre por el tejado hasta la siguiente cabaña y después salta a la cabaña de la derecha. Pulsa el interruptor del muro más lejano (necesitarás una bengala) y date la vuelta rápidamente para matar a un hombre de la tribu. Regresa al pasadizo con fuego y guarda tu partida.

Salta sobre la plataforma de metal para alcanzar el final más lejano. Pulsa el botón y elimina al hombre de la tribu que aparece, ignorando el segundo interruptor y bajando por el pasadizo de enfrente. Esquiva la cuchillas circulares y esprinta hasta el final. Gira el tirador y déjate caer por la ventana. Rodea hacia la derecha y salta al estanque de la base de la cascada. Nada a través de la trampilla y hasta el final del pasadizo, dándote toda la prisa que puedas, ya que hay un cocodrilo por aquí. Sube la escalera y continúa hasta que llegues al final. Salta hasta alcanzar el balcón y entra en la cabaña para encontrar a un hombre herido.

Víctima del accidente

Al entrar en la cabaña encuentra a un caballero australiano que ha perdido una pierna. Con el habitual tacto de las antípodas, le pide a Lara que no utilice la cabaña como refugio. Le explica que otras personas y él tuvieron un accidente con un avión en la parte más alta de la montaña, siendo él capturado por los hombre de la tribu para ser utilizado en algún tipo de sacrificio. En otras palabras, va a ser el plato principal a la hora del té. Tras preguntarle Lara cómo poder cruzar el pantano, él le enseña un mapa que muestra la ruta correcta a seguir.



Lugar del accidente

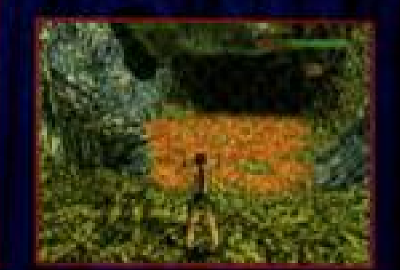
Lara tiene ahora que cruzar el pantano utilizando el mapa para saber sobre qué hojas puede saltar: las hojas correctas no se hundirán.

Una vez hayas cruzado el pantano, dirígete hacia abajo, hacia el interior de la zona cóncava con niebla. Cuando llegues cerca del fondo, aparecerá un dinosaurio corriendo hacia ti, por lo que deberás deshacerte de él.

Sigue por la derecha y entra en la cueva. Asciende por las rocas y déjate caer por el otro lado. Aquí encontradas el avión estrellado y otro dinosaurio que tendrás que matar si no quieres convertirte en carnaza.

Avión Estrellado

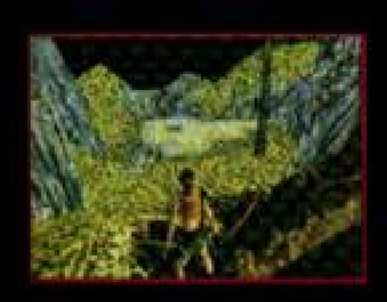
Rodea el morro del avión y baja hacia la parte trasera. Aquí verás a dos soldados luchando con varios dinosaurios. Corre hacia allí para ayudarles, pero no mates a los soldados, ya que están de tu parte. Atraviesa el pasadizo de la derecha del puente y encontrarás más soldados y más dinosaurios.







Sube por las rocas de la derecha y trepa por la enredadera que cubre el muro. Salta hacia atrás, sobre la pendiente que tienes a tu espalda y, casi de inmediato, salta hacia la rama del árbol. Elimina rápidamente al dinosaurio antes de que te derribe. Salta otra vez sobre el saliente inclinado y agárrate a su borde. Muévete hacia la derecha y sube. Salta sobre el pequeño saliente de la derecha y, después, hacia arriba, a la rama del árbol de tu derecha. Recoge el Cristal de Guardar Partida y salva tu progreso. Salta de nuevo hacia la rama y elimina al dinosaurio del otro lado del árbol. Dispara al dinosaurio que cuelga de la cadena para que caiga en el agua de abajo.



Mientras las pirañas se entretienen con el cadáver, sumérgete en el río y tira de la palanca cercana. Sal del agua cerca de la entrada del templo, mata al dinosaurio, y pasa por la puerta.

Las Salas Oscuras

Cuando entras en la primera sala oscura, serás recibido por otro dinosaurio que no dejará que le des un pequeño descanso a tus armas. Hay tres palancas en esta habitación. Tira de todas y elimina a los dinosaurios que liberan. Salta sobre el bloque y sube hasta la habitación de arriba. En la esquina recoge la Llave del Teniente Tuckerman de su cadáver.

Regresa ahora a la zona del accidente. Adéntrate en el pasadizo de la izquierda del avión y recoge los Cargadores del Desert Eagle. Ve a la sala del final y encontrarás más cargadores de este tipo y un Botiquín Grande. Elimina a los pequeños dinosaurios verdes, si te atacan. Tira de las dos palancas de los nichos de la parte derecha e izquierda de la sala y vuelve al exterior.

Tiranosaurio Rex

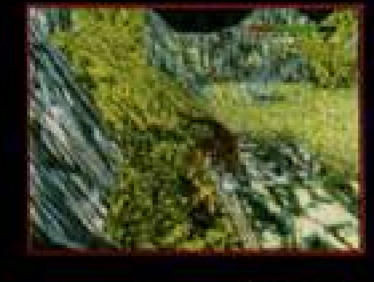
Dirígete hacia el frontal del avión y déjate caer por el pasadizo que hay en la apertura de la roca. Cuando llegues a una caverna grande, encontrarás a un soldado y a dos dinosaurios. Ayúdale a





matarlos y deslízate hacia abajo por la pendiente. Elimina a los pequeños dinosaurios verdes y recoge la Llave del Comandante Bishop del nido que hay en el final más lejano de la caverna. Ahora te las verás con un gran Tiranosaurio Rex que aparece en el otro lado. Manténte siempre en movimiento para evitar sus mandíbulas, ya que te matarían al instante.

Dirígete al final más lejano de la caverna y tira de la palanca que hay en el nicho de la base de la pendiente. Regresa al nido y verás otra

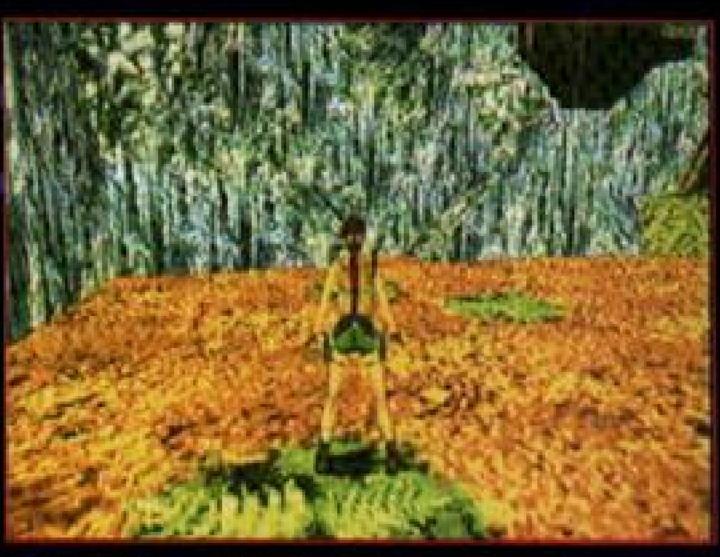


palanca a la izquierda. Tira de ella y regresa a la primera palanca. Sube por la izquierda de los escalones y mata al dinosaurio pequeño para salvar otra vez al soldado.

El soldado correrá hacia abajo y atacará al T-Rex. Manténte en la parte de arriba de la pendiente y ayúdale a matarlo. Cuando hayáis terminado, regresa fuera, otra vez al avión.

Rodea el morro del avión hacia el otro lado. Sigue hasta la parte trasera y encontrarás una esquina oscura a la izquierda. Sube sobre la





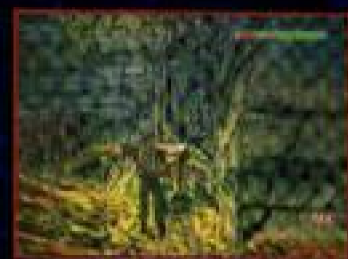
pequeña plataforma triangular gris y salta al saliente que hay sobre ella. Balancéate, paralelo al avión, desde la rama del árbol de arriba (tiene anillas metálicas). Rodéalo y sube al tronco del árbol para balancearte otra vez. Déjate caer cuando llegues al final y colócate encima del hueco vertical de la roca. Desciende por la superficie de la roca y muévete cruzando el fondo hacia la izquierda. Sube y arrástrate por el hueco. Utiliza la plataforma para poder balancearte desde el techo. Detente justo antes de entrar en la siguiente sala y déjate caer.

Sala del Balanceo

Déjate caer sobre el saliente de abajo y tira de la palanca situada cerca de la esquina. Vuelve a ascender, balancéate cruzando la habitación y sube hasta la abertura. Tira de la palanca que hay aquí y salta sobre la plataforma central para recoger el Cristal de Guardar Partida. Salva tu progreso, salta sobre la primera palanca y tira de ella otra vez. Sube y balancéate para cruzar la sala, pero, en esta ocasión, dirigiéndote a la izquierda. Continúa moviéndote hasta que llegues a la rejilla roja. Desciende por la pared, justo antes de la rejilla, hasta llegar al fondo. Salta hacia atrás y tira de la palanca de esta pequeña zona. Vuelve a saltar sobre la pared y sube por la derecha hasta el hueco. Desde aquí, tendrás que saltar corriendo hacia la pendiente que hay debajo del segundo interruptor para, después, saltar hacia la plataforma en la que estaba el cristal de Guardar Partida. Una vez allí, puedes saltar cruzando, de forma que







puedas balancearte otra vez todo el camino hacia el exterior. Salta corriendo hacia la rama del árbol que tienes enfrente y cruza el ala del avión, hasta llegar al agujero de su techo.

Dentro del Avión

Salta dentro del avión, entra en la cabina del piloto, y utiliza las Llaves del Comandante Bishop y del Teniente Tuckerman en las cerraduras. Dirígete hacia la parte de atrás del avión y déjate caer en la zona de carga de abajo. Vuelve hacia el morro y pulsa el interruptor para mover la torreta con cañones. Regresa a la parte de atrás y utiliza la torreta para matar a todos los dinosaurios que te ataquen. Tras la matanza, dispara los cañones a la esquina lejana de la izquierda y rompe el muro. Sigue por el ala a tu izquierda, y salta desde el borde para alcanzar el lado más lejano. Introdúcete en la sección a mano derecha, y recoge el Botiquín Grande y el Cristal de Guardar Partida. No salves el juego todavía, y dirígete hacia la otra sección para encontrar un curioso grabado.

El Grabado

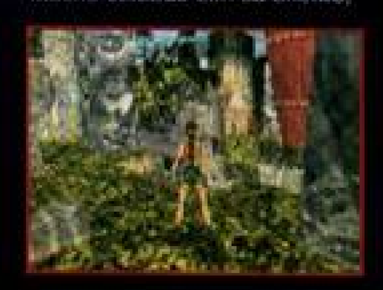
Lara descubre una pared con grabados, pero es interrumpida por un hombre de la tribu. Éste ve a Lara como una deliciosa comida, pero no se atreve a intentarlo y responde a todas las preguntas de Lara concernientes a sus ancestros y al grabado de la pared. Con su curiosidad satisfecha, Lara vuelve a adentrarse en la oscuridad.



La Garganta de Madubu

La garganta es el hogar de un rabioso río con bravos rápidos y asombrosas cascadas. Estas aguas le darán a Lara la oportunidad de comprobar su destreza con el kayak.

Comienzas en la orilla del río, cerca de un puente colgante. Ve hacia el fondo lejano y elimina a los dos lagartos verdes, teniendo mucho cuidado con su aliento,





ya que es venenoso.

Dirígete a la izquierda y detente sobre la orilla del río. Desde aquí podrás ver una roca en la mitad del río. Desciende por los salientes de la orilla y salta sobre la roca. Salta hacia la parte más lejana del río y muévete hacia la derecha, tras lo que debes subir. Sigue tu camino corriente arriba por la orilla hasta que llegues a un botón justo debajo del puente colgante. Púlsalo y regresa hasta el punto donde comenzaste. Ve hacia la sección oscura bajo el edificio de piedra y sube para entrar. Recoge las Granadas, los Cargadores de Uzi y el Botiquín Pequeño, y déjate caer por el otro agujero hacia el agua de abajo.

Domina los Rápidos

Sube al Kayak y usa la pala suavemente para adentrarte en el río. Para comenzar, sigue la corriente e intenta recoger el Cristal de Guardar Partida de más abajo. Cuando llegues a aguas más tranquilas, verás un conjunto de cuchillas bloqueando tu camino. Rema atravesando la cuerda verde que hay debajo de la pequeña



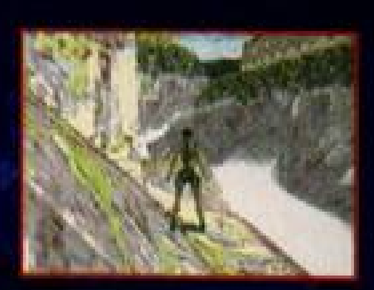
cascada para desactivarlas. Baja hacia la siguiente sección de aguas bravas y dirígete a la derecha, para lo que tendrás que remar contra corriente de forma constante. Cuando entres en la cueva, baja por el lado derecho hasta que llegues a los siguientes rápidos. Cruza hacia la izquierda, después a la derecha y otra vez hacia la izquierda, para esquivar la cuerda roja que activa los



pinchos, que, por cierto, ¡hacen bastante daño!

Coge la ruta del lado izquierdo para bajar por la escarpada cascada hacia el estanque de la esquina. Cuando entres en él, ve hacia la izquierda y rema para subir por los rápidos de la izquierda. Ahora entrarás en un estanque con una gran piedra y una cadena justo en el medio. Sube por el pasadizo de la parte izquierda más lejana y rema hasta el





estanque de aguas tranquilas. Aquí hay un cocodrilo, así que tienes que nadar rápidamente hacia la orilla cuando te bajes del kayak. Elimina al lagarto verde y, si lo deseas, también al cocodrilo.

Sigue por el saliente y acabarás delante del estanque con la gran piedra. Salta hacia fuera, agárrate al techo y balancéate todo el camino hasta el final, esquivando el fuego. Déjate caer cuando ya no puedas continuar y salta corriendo sobre la plataforma del lado opuesto del río. Ve por el pasadizo, recoge el Cohete y continúa. Cuando vuelvas a salir al río, sigue por la orilla hacia la cascada. Sube por la pared de la derecha y salta sobre el saliente. Balancéate desde aquí para cruzar el agua teniendo cuidado con el fuego. Salta sobre el saliente que tiene una cuchilla sobre el, y salta corriendo para volver a cruzar el río y agarrarte a la pared. Sube hasta arriba del todo y déjate caer cuando no puedas continuar. Guarda la partida aquí. Entra por el pasadizo oscuro y desciende por la pared hasta el fondo del foso.

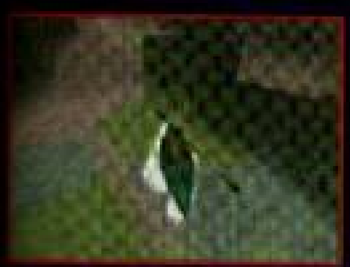


Rocas en Movimiento

Sube corriendo por los escalones y agáchate para esquivar la roca que se te viene encima. Haz lo mismo con la siguiente y entra en la siguiente sala.









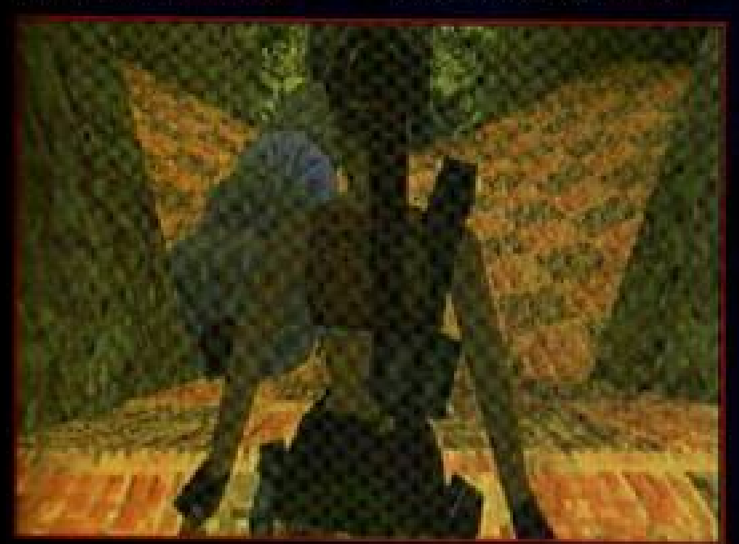
Cruza corriendo el puente y, rápidamente, salta hacia el pasadizo de la izquierda para esquivar otra piedra que se aproxima desde detrás. Salta sobre el fuego y agáchate cerca del escalón de arriba, para esquivar otra roca. Sube hasta lo más alto de la pendiente para volver otra vez al río. Salta corriendo hacia el saliente de la derecha y sube por la pared. Dirígete hacia la izquierda tan lejos como puedas y déjate caer sobre el saliente. Arrástrate por el hueco y salta hacia la roca del río. Salta a la isla central y, después, sobre el comienzo del deslizador. Utiliza la pendiente para alcanzar la pequeña sala del final. Sube por las caras de la pared hasta llegar a la zona de arriba. Rodea hacia la izquierda y tira de la palanca, tras lo que aparecerá un lagarto a tu espalda.

Vuelve a rodear y sigue por el pasadizo oscuro. Dispara al lagarto del final y baja hacia la derecha. Deslízate pendiente abajo y volverás justo donde está tu kayak. Súbete en él y vuelve hacia los rápidos.

A través del Remolino

Entra en el remolino para caer en un tranquilo estanque de más abajo. Ve hacia la zona de la verja roja y sal del kayak.

Nada rápidamente hacia la orilla y sal del agua, de forma que puedas matar a los cocodrilos que hay en ella.



Vuelve a sumergirte y nada por debajo de la verja para poder tirar de la palanca. Regresa nadando y entra por la verja para llegar al templo.

El Templo de Puna

Tan pronto como entres en el templo serás atacado por indígenas.

Camina hacia delante y dispara a esos dos lanzadores de dardos de la derecha. Mientras sigues empuñando tu pistola, sube por los escalones, dispara al indígena de más arriba y asciende por los escalones grandes. Encontrarás a otro indígena un poco más adelante. Asciende por el hueco de la parte superior de los escalones y recoge el Botiquín Pequeño del final.

Las Ruedas Afiladas

Cuando el rodillo de ruedas pase a la izquierda, deslízate hacia abajo y a la derecha. Sobre todo, que no te alcance. Pulsa el botón de la piedra y date la vuelta. Cuando el rodillo regrese, salta pasando sobre él y ve hacia el final opuesto. Pulsa el botón de la roca de aquí. Sigue repitiendo estas acciones hasta que hasta que hayas conseguido pulsar los cuatro botones.

Recoge el Cristal de Guardar Partida y cruza la puerta abierta para mayor seguridad. Sube por el escalón y deslízate hacia la habitación de abajo, ignorando las palancas y tirando del gran bloque de colores para parar el techo. Tira ahora de las palancas para abrir la puerta. Baja por el pasadizo y déjate caer por el agujero.





La Roca Inmensa

Entra en el túnel y dirígete hacia la parte izquierda de la roca, donde encontrarás una palanca. Tira de ella, date la vuelta, y esprinta para atravesar la verja del final, tras lo que girarás a la derecha. Una vez bajo el arco, estarás a salvo. Arrástrate hacia atrás bajo la roca y recoge el Cristal de Guardar Partida si no pudiste antes.

Ahora estarás de vuelta en el punto de comienzo, pero habrán aparecido tres indígenas, dos a la izquierda y uno a la derecha. Elimínalos y dirígete hacia la derecha. Guarda tu partida y deslízate pendiente abajo hasta llegar a la sala del trono. Cuando te acerques al trono, girará para dar la vuelta revelando al jefe que te espera sentado en él.

Jefe del Templo

Este tipo no se mueve de su trono, así que no tienes que preocuparte de esquivarle. Pero sí debes preocuparte de su gran experiencia en el lanzamiento de relámpagos: te matarán instantáneamente con un horrible dolor si te alcanzan. Para mayor dificultad, también es capaz de hacer aparecer lagartos a tu lado. Utiliza el Desert Eagle con plena potencia, con lo que podrás eliminar a los lagartos con sólo dos impactos.

El método básico de ataque consiste en no para de saltar y dispararle cuando va a lanzarte un relámpago, mientras eliminas a los lagartos cuando aparecen. Este enemigo es bastante duro, ¡así que no esperes vencerle la primera vez!

Una vez derrotado, el jefe dejará caer la Daga de Ora.



ANTÁRTIDA

ACCIDENTE DE HELICÓPTERO

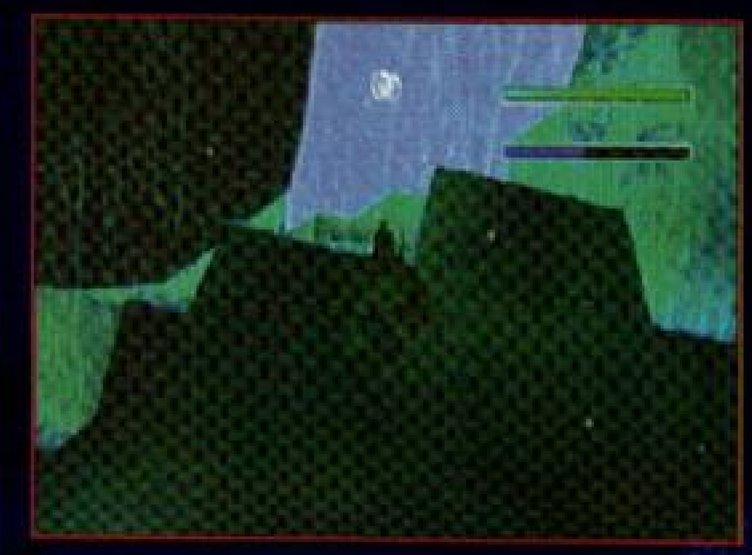
Lara está volando en helicóptero a lo largo del nevado paisaje de la Antártida, pero la cosa se complica por causa del mal tiempo. El piloto pierde el control del aparato y éste acaba estrellándose, aunque de forma bastante segura. De repente, el hielo de debajo del helicóptero comienza a resquebrajarse. Lara salta hacia fuera del aparato justo antes de que se hunda. Por desgracia, el piloto no lo consigue.



ANTÁRTIDA

Tras la dura prueba del helicóptero, Lara encuentra un camino hacia una cueva helada con un barco varado.

Salta hacia la plataforma de la izquierda, tras lo que debes saltar corriendo hacia la orilla. Llega hasta el final, pasa la cabaña, y salta al agua. Date cuenta de que, cuando estás en el agua, aparecerá una barra de exposición. Cuando se agote, comenzarás a perder energía. Esto limita el



tiempo que puedes pasar en el agua, y también te obliga a salir de ella para recuperarte.

Nada rápidamente hacia la siguiente sección de orilla y sal del agua. Continúa tan lejos como puedas y, entonces, nada hacia la orilla cercana a la proa del barco. Sube por los salientes hacia la parte de arriba del acantilado y balancéate hacia el barco. Cuando no puedas avanzar más, déjate caer en el saliente de abajo, y salta sobre la cubierta del barco.

EL EXPLORADOR RX

Déjate caer por el agujero de la cubierta y deslízate hacia abajo por la pendiente. Un miembro de la tripulación te atacará cuando llegues al fondo. Da la vuelta hacia la derecha, a la sala del generador, donde otro tripulante te atacará desde detrás en cuanto entres. Ve hacia la parte de atrás del generador, tira de la palanca, date la vuelta y déjate caer por la trampilla que tienes enfrente. Deshazte del tipo que te encontrarás aquí y baja por el pasillo. Cuando te acerques al final, te encontrarás con otro chico malo en un nicho a la izquierda. Pulsa el botón de la pared y entra por la puerta de enfrente. Ve hacia la derecha, elimina al hombre armado y recoge los Cargadores de MP5. Déjate caer por el agujero del suelo y dirígete hacia el final. Otro miembro de la tripulación te atacará por la espalda. Sube y pulsa el botón para lanzar un bote neumático fuera. Regresa por donde habías venido y entra en la sala justo detrás de los escalones. Salta al saliente de arriba y baja por el pasillo. Abre la puerta del final y vuelve a salir a la cubierta. Salta por la popa del barco y súbete al bote.

UNA VUELTA EN BOTE

Da la vuelta a la popa del barco y baja a lo largo de su lateral hasta rodear la proa. Dirígete hacia la cabaña, gira a la izquierda y entra en la caverna. Desembarca cuando alcances la siguiente cabaña y mata rápidamente al tipo que te espera. Ve hacia el lado lejano de la cabaña, sube sobre la plataforma, salta hacia arriba y agárrate a las barras de metal que hay sobre ti. Balancéate tan lejos como



puedas y déjate caer al suelo. Deslízate hacia abajo por la pequeña pendiente, elimina al tío que encuentras y sigue por el pasillo.

Ten cuidado con el perro cuando llegues a la siguiente zona y atraviesa la puerta de la derecha. Te encontrarás con otro perro y otro tipo justo cuando dobles la esquina, así que ten tu arma preparada para disparar.

Cuando llegues a la siguiente zona, rodea la parte izquierda del depósito de combustible y entra por el gran túnel. Mata a los dos perros del otro lado y entra en el edificio que tienes enfrente, utilizando la acción de rodar para atravesar las puertas automáticas. Sube los escalones y elimina a los dos enemigos que encontrarás en la habitación de arriba.

Ve hacia el final más lejano del piso y coge la Palanqueta de la sala pequeña. Regresa al depósito de combustible y déjate caer por el agujero por el que la tubería entra en el suelo.



SUMINISTRO DE COMBUSTIBLE

Para conseguir que el combustible fluya, tienes que abrir dos de las cuatro válvulas. Gira la segunda y la cuarta y escucharás cómo se abre una puerta. Ve hacia el final del pasillo y sube a la sala del generador. Tira de la palanca que hay entre los dos







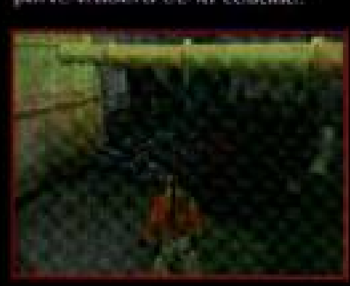




generadores y los encenderás, suministrando energía eléctrica al resto de los edificios.

Sal de la sala del generador hacia el exterior y continúa hacia la izquierda por el pasadizo estrecho. Abre la verja de la perrera y mata al perro. Abre la segunda verja y elimina a los otros dos perros. Abre la puerta, entra en el edificio, mata al perro de la sala principal y recoge la Llave de Control de Verjas de la esquina más lejana. Elimina al chico malo que encontrarás en el camino y regresa a la cabaña que está al lado de tu bote neumático.

Utiliza la Palanqueta para romper la plancha que bloquea la entrada de la cabaña, entra y utiliza la Llave de Control de Verjas en el panel de la pared. Pulsa el botón de la izquierda para abrir la verja. Sal fuera y vuelve al bote, tras lo que atravesarás la ahora abierta verja. Continúa tan lejos como puedas con el bote y sal a la orilla. Sube a la siguiente zona y sigue el camino teniendo cuidado de no caer en el hueco del ascensor. Deshazte de los dos tipos y dirígete a la parte trasera de la cabaña.



EL DR. WILLARD OTRA VEZ

Lara entra en la cabaña y es recibida por una cara familiar, la del Dr. Willard. Lara se da cuenta de los malignos planes que el doctor tiene para los artefactos que ella ha recuperado y se niega a entregárselos. El doctor empuja la mesa, derribando a Lara. Le quita su maletín y huye apresuradamente con las piezas del meteorito. Lara le persigue, pero el doctor se escapa en un ascensor que le lleva hacia las minas de abajo. Lara se sube al techo del ascensor y le sigue hasta el subsuelo.



MINAS RX-TECH

Lara sigue en el techo del ascensor de la mina, cuando éste ya está en el fondo del hueco. La única salida es un pequeño agujero en la pared del hueco del ascensor. La siguiente zona tiene puertas que se abren cuando te aproximas a ellas, por lo que, si avanzas corriendo, acabarás dando vueltas en círculos. Atraviesa las tres primeras puertas, date la vuelta regresa en el otro sentido y llegarás a un hueco a la izquierda del pasillo. Arrástrate para atravesarlo y desciende por la pared hacia el ascensor de abajo. Recoge los Cargadores de MP5 y pulsa el botón para abrir el panel de la pared. Salta hacia arriba y continúa por el pasadizo corto. Cuando te dejes caer hacia abajo, no te preocupes del tipo con el lanzallamas, no te harás daño. Da la vuelta a la esquina y entra en la zona de las vagonetas de la mina.

UNA VUELTA EN VAGONETA

Baja hasta el nivel inferior y súbete a la vagoneta. Tras la ascensión inicial, tendrás que agacharte para esquivar dos rayos y, rápidamente, darle a la palanca para ajustar las agujas. Esto te llevará a la izquierda, aunque debes seguir agachado hasta que la vagoneta se detenga.





Sal de ella y recoge el Cristal de Guardar Partida. Salva tu progreso y entra en el túnel del lado opuesto de la vía. Pulsa el botón de la izquierda y pasa rápidamente por la puerta antes de que se cierre. Sigue el pasillo tan lejos como puedas y deslízate hacia abajo a la sala inferior. Ve hacia la entrada cercana al final de la sala y un gran mutante saltará sobre ti.

Estos tipos son bastante duros y te harán mucho daño si se acercan demasiado. Una vez hayas eliminado al gran tipo, entra al pasillo y sigue por él hasta la sala del final. Sube por la pared de la izquierda para llegar al corredor de arriba.



Ve hacia la puerta más lejana de la derecha y pulsa el botón para abrirla. Entra por ahí y sigue todo el camino hasta la sala siguiente. Cuando te aproximes a la puerta, ésta se abrirá y otro mutante te atacará, así que ten preparadas tus armas. Recoge los Cargadores de Uzi y el Botiquín Pequeño del cuerpo del mutante, tras lo que podrás cruzar la puerta. Salta al agua, desde cerca de la grúa, y nada rápidamente hacia abajo para recoger el Arranque del Cabrestante. Vuelve a la sala cercana y pulsa el botón de la izquierda del hueco por el que entraste la primera vez. Otro mutante entrará por la puerta y tendrás que hacer lo de costumbre.

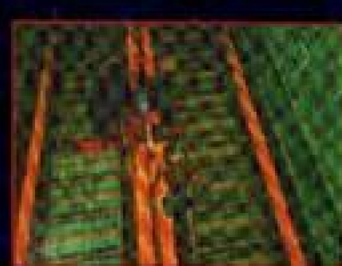
Ve hacia abajo por el pasillo, atraviesa la puerta del final salta el hueco y abre la puerta de la izquierda. Regresa a la vagoneta y ponla en marcha.

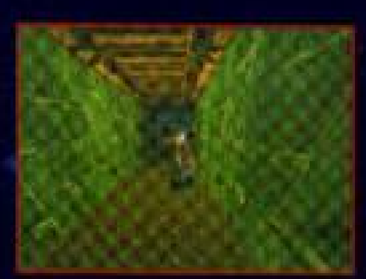
Agáchate bajo el rayo e, inmediatamente, pisa los frenos para dar la vuelta a la siguiente esquina con toda seguridad.

Dale a la palanca de las agujas en la parte superior de la siguiente pendiente de manera que continúes recto y recojas el Cristal de Guardar partida. Tras superar la siguiente esquina, habrás vuelto al punto de comienzo de tu particular viaje en vagoneta.







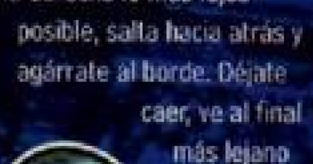


Otra Vuelta en Vagoneta

Salta dentro de la vagoneta del nivel medio. Tras la primera ascensión, tendrás que dirigirte inmediatamente hacia abajo cruzando un hueco. Mantén tu velocidad lo suficientemente alta como para poder cruzar el hueco y frena sólo en las dos pequeñas pendientes que siguen. Suelta el freno en la pendiente justo antes de la curva a la izquierda y tendrás suficiente velocidad para el siguiente salto. Dale a la palanca para detener la vagoneta y sal de ella. Recoge el Cristal de Guardar partida y entra por el pasillo. Esquiva cuidadosamente las barrenas y dirígete hacia la izquierda. Guarda tu partida aquí y comprueba que tu energía está al completo. Deslízate hacia atrás pendiente abajo y agárrate al borde. Déjate caer sobre el borde inferior, con lo que perderás algo de energía. Colócate de pie con tu espalda hacia el borde, dirígete hacia la derecha lo más lejos posible, salta hacia atrás y agárrate al borde. Déjate caer, ve al final más lejano del borde, y déjate caer sobre la sección inclinada, de forma que te deslices hacia atrás. Agárrate al borde y déjate caer al pequeño saliente de abajo. Agárrate a la grieta de la izquierda y muévete en esa dirección todo lo que puedas. Déjate caer y agárrate a la grieta más abajo. Muévete hacia la derecha y déjate caer otra vez. Salta hacia arriba y agárrate a la grieta de la izquierda, para moverte en esa dirección. Sube al hueco y elimina al mutante sin piernas. En la siguiente zona encontrarás un trozo de pasarela sobre un estanque, además de algunos mutantes más. Sube a la pasarela y recoge la Palanqueta. Para salir de aquí tienes que saltar sobre las plataformas heladas que hay alrededor de la sala. Comienza con la más cercana al pasadizo por el que entraste aquí, y salta alrededor en la dirección de las agujas del reloj. Guarda tu partida aquí.

Sube por la pared hasta el saliente de arriba, avanzando por la pendiente mientras evitas a las barrenas. No te acerques a la máquina minera de la esquina y sube por la pared. Corre por debajo de las otras dos máquinas mineras y continúa para seguir avanzando por los pasadizos. En un momento dado, caerás sobre la vía de la vagoneta, justo al lado de ésta. Regresa al interior de la vagoneta y pisa los frenos hasta que hayas avanzado alrededor de la mitad de la primera gran inclinación. Dale a la palanca tras la curva a mano derecha. Agáchate para esquivar los rayos, según regresas tras el salto. Frena una vez bajo el tercer rayo, para poder dar la siguiente curva.

Sal de la vagoneta y dirígete a la puerta de la esquina. Usa la Palanqueta para romper la tabla y poder abrir la puerta. Recoge la Batería de Ácido de Plomo y dirígete hacia arriba para el tercer y definitivo viaje en vagoneta.



Último Viaje en Vagoneta

Tras el primer descenso, te enfrentarás a una ascensión con numerosos rayos y barrenas a esquivar, en la que tendrás que mantener tu cabeza abajo. Llegarás a una parada en una zona con una grúa y una campana de buceo. Utiliza la Batería de Ácido de Plomo y el Arranque del Cabrestante con la grúa para bajar la campana de buceo. Sumérgete en el agua y nada hacia abajo hasta poder entrar en la campana desde debajo. Recoge el Botiquín Grande y vuelve a nadar dentro. Bucea hacia abajo, atraviesa el pasadizo del fondo, y sube a mitad del camino para recuperarte. Recoge el Cristal de Guardar Partida según avanzas, pero no lo utilices todavía. Cuando alcances la siguiente zona, cruza el puente y pulsa el botón cercano a la puerta del otro lado. Atraviesa la puerta para entrar en la Ciudad perdida de Tinnos.

Ciudad Perdida de Tinnos

Pasa a través de la puerta que tienes enfrente, ve hacia la esquina más lejana y sube por la pared. Atraviesa el pasadizo de la parte superior y tira de la palanca.

Regresa a la sala principal y entra por la apertura de la derecha de la pared por la que acabas de ascender.

Recoge la Llave Uli del nicho de la derecha y vuelve a salir. Utiliza la llave en la cerradura del final más lejano de la sala y atraviesa la verja que se ha abierto.

Sube por la pared hasta que alcances la zona de superior. Coge la primera a la izquierda, cuando entres en el corredor, y salta sobre el saliente. Ve hasta el final, tira de la palanca y regresa por donde has venido.

Deslízate pendiente abajo por el lado opuesto del corredor y dirígete hacia el lado más lejano de la sala. Tira de la palanca para hacer que aparezca una escalera. Atraviesa la puerta grande para regresar a la sala principal y pasa por la entrada de la esquina izquierda más lejana de la sala.







Si sigues este mapa sin errores y saltas sobre las plataformas indicadas podrás superar fácilmente el foso de lava.

Los Cinco Botones

Sube por la escalera y te encontrarás con cinco botones. Tienes que pulsar los correctos para que se abra la verja de abajo. El sistema se deriva de la caza y la alimentación. En otras palabras, el animal o vegetal pintado en cada lado del botón se come a cualquiera que esté bajo él. Tienes que pulsar los botones que se refieren a los dibujos "verdaderos", que son:

Buey y Hoja
Pájaro y Pez
Pájaro y Hoja

Regresa al fondo de la habitación y entra por la verja abierta, que te llevará a una caverna grande con un camino de piedras que sobresalen. La salida está en el final más lejano de la caverna, pero la ruta está bloqueada por un gran hueco. Dirígete hacia el final tanto como puedas y verás un Cristal de Guardar Partida a tu izquierda (ten cuidado con las avispas que salen del hueco de arriba). Salta corriendo sobre el saliente y recoge el Cristal de Guardar Partida. Salta sobre la zona llana que hay sobre el borde del saliente de la pendiente, y desde aquí, podrás alcanzar la plataforma de arriba. Guarda tu partida y salta corriendo sobre la parte superior del arco que hay justo enfrente del saliente. Ahora puedes dejarte caer sobre el camino de abajo y atravesar la apertura que hay en la roca. Dirígete hacia los escalones y un gran número de mutantes aparecerán. Estos tipos te dispararán bolas de fuego azul desde cierta distancia para después abalanzarse sobre ti. Quédate atrás y sigue saltando para esquivar las bolas de fuego, mientras utilizas el Desert Eagle o el MP5 para deshacerte de ellos.

Dirígete hacia los escalones y evita, con mucho cuidado, las dos cestas de fuego que se balancean. Gira a la derecha en la siguiente sala y asciende por los escalones. Encontrarás una sala con una columna de luz en el centro, teniendo a cada lado de la sala una zona temática. En cada zona debes recoger una máscara, pudiendo completarlas en el orden que quieras. Tras terminar con cada una de ellas, regresarás a mitad inferior de esta sala, y aparecerá un conjunto de escalones que te permitirá el acceso a la parte superior.





Fuego

La primera sala de esta zona es un foso de lava con varias plataformas. Utiliza nuestro mapa para ver sobre qué plataformas puedes saltar para alcanzar el lado más lejano de la sala. Tendrás que ser rápido para realizar el último salto. Déjate caer atravesando la trampilla y te deslizarás hacia abajo a otra sala. Aquí tendrás que saltar cruzando salientes invisibles, mientras evitas las llamas que te lanzan las estatuas móviles. Alinéate con el primer saliente, salta corriendo cuando las llamas paren, y salta hacia atrás para agarrarte al borde del saliente y esquivar la siguiente tanda de llamas. Cuando éstas se detengan, vuelve a subir y salta corriendo para agarrarte al tercer saliente. Cuando no haya peligro, sube y rueda para saltar hacia atrás y agarrarte al borde. Espera a que paren las llamas y salta hacia atrás con un giro en el aire. Agárrate al borde cercano a la verja y sube cuando desaparezcan las llamas. Salta hacia atrás cuando se abra la verja y espera a que desaparezcan las llamas para subir y entrar por la verja. Esquiva la cesta de fuego y recoge la Máscara Oceánica. Pasa por la puerta y entra por la verja de la izquierda para volver a la sala de la columna de luz.





Tierra

Al final del pasillo inicial entrarás en una zona de arenas movedizas. Dirígete hacia delante y sigue la ruta. Salta hacia la derecha justo un poquito después del símbolo en la pared. Sube por aquí y sigue el camino hasta el final para encontrar la Máscara Oceánica. Cuando la recojas, el lugar comenzará a temblar, por lo que tienes que darte la vuelta y regresar. Cuando cruces los puentes, ten cuidado con las rocas que caen del techo. En el cruce, coge la ruta de la izquierda y elimina a la avispa, si es que todavía no lo habías hecho. Salta cruzando la lava y continúa hacia abajo hasta el fondo. Salta corriendo, cruzando la larga caída, y agárrate al borde del otro lado. Utiliza un salto normal para alcanzar el saliente que hay a la derecha y después, salta corriendo hacia la apertura que tienes enfrente. Salta sobre la escalera de la derecha, desciende hasta el fondo y recorre el camino del pasadizo. Tira de la palanca que hay tras la segunda cesta de fuego y sube por la escalera. Cuando se cierre la trampilla, atraviesa la verja para regresar a la sala principal.

Agua

Tienes que alcanzar el agua de abajo sin ser cogido por las cuchillas. El sistema más sencillo es saltar hacia atrás y agarrarte al borde, para dejarte caer después cuando sea seguro hacerlo. Nada con cuidado entre el segundo conjunto de cuchillas y hacia abajo, en dirección al pasadizo inferior. Cuando alcances el siguiente grupo de cuchillas, ve hacia el agujero que hay a mano izquierda para tomar un poco de aire y tirar de la palanca. Nada rápidamente para salir de allí y pasa por el agujero que hay a mano







derecha y después, sube hacia arriba todo lo que puedas hasta alcanzar la bolsa de aire. Ve hacia abajo, atraviesa el pasadizo que hay pasado el símbolo del agua, tira de la palanca del final y regresa. Coge algo de aire y vuelve a sumergirte hacia abajo, atravesando el pasadizo que hay al final del otro lado y subiendo hasta la superficie. Sal del agua y recoge la Máscara Oceánica y el Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso, tira de la palanca y vuelve a entrar al agua. Nada hasta la última palanca submarina, y atraviesa nadando el pasadizo de la derecha de la grieta. En el fondo, ve hacia la derecha y hacia el agujero de arriba o de la izquierda para coger algo de aire otra vez. Vuelve, nada hacia el agujero del fondo y la corriente te llevará. Dirígete hacia el final más lejano y hacia abajo, a través del hueco de la izquierda. Tira de la siguiente palanca y te dejarás caer por la trampilla, pasa por la verja y regresarás a la habitación principal.

Viento

Tendrás que navegar atravesando un laberinto de túneles, para alcanzar la máscara de esta zona. Si no sabes en qué dirección tienes que ir, esto puede convertirse en la peor de tus pesadillas. Ve hacia la derecha, según entres en el laberinto, y todo recto en la primera y



segunda bifurcaciones. Dirígete a la derecha e inmediatamente a la izquierda, y ve hasta el final de la larga y recta sección de túnel. Da la vuelta a la esquina y gira a la derecha, lo que te llevará a la parte inferior de una pendiente. Sube el escalón a la izquierda y dirígete hacia la parte de arriba de la pendiente. Sube por la pendiente unos pasos y un barril con pinchos comenzará a rodar hacia abajo. Salta rápidamente hacia el otro lado para esquivarlo y regresa saltando cuando comiencen a rodar más barriles. Continúa un poco hacia delante y haz lo mismo con otros dos barriles. Sube hasta lo más lato, recoge la Máscara Oceánica, y entra por la puerta. Déjate caer al agua, nada a través del pasadizo y sal. Pasa por la verja de la derecha para regresar a la sala principal.

Las Cuatro Máscaras

Una vez tengas en tu poder las cuatro máscaras oceánicas, colócalas en los soportes que hay alrededor de la columna de luz. Regresa a la parte de arriba de la sala y desciende por los escalones que te



llevarían a la entrada derecha de la zona "Tierra". Cruza el pasadizo del lado más lejano de la sala y tira de la palanca Atraviesa la verja y ésta se cerrará detrás de ti.

Sala de los Mutantes

Tres grandes mutantes que lanzan bolas de fuego aparecerán, uno tras otro, desde las otras tres verjas. Dirígete hacia la zona de detrás de donde salió el tercer mutante y tira de la palanca. Regresa a la gran sala y salta sobre el bloque gris. Salta hacia la plataforma de arriba y ve hacia la derecha. Salta el hueco que hay sobre la verja y arrástrate por el agujero que hay un poco más adelante.

Salientes y Botones

Salta corriendo para alcanzar el saliente de lado opuesto de la sala. Tendrás que medir el tiempo de tu salto para esquivar la cesta de fuego. Arrástrate por el agujero, tira de la palanca y vuelve a salir por el hueco. Salta corriendo hacia el saliente de tu izquierda y tira de la palanca atravesando el hueco. Vuelve a saltar corriendo hacia el último saliente y déjate caer sobre el saliente de la esquina. Salta corriendo hacia el saliente pequeño que hay a lo largo de la pared y desde aquí, salta hacia la esquina que tienes enfrente. De aquí en adelante tendrás que defenderte de varias avispas. Déjate caer al suelo y tira de la palanca que hay justo al doblar la esquina. Vuelve a subir hasta que llegues al primero de los dos salientes grises. Desde aquí, salta al saliente que hay sobre la última palanca que utilizaste, y tira de la que te encuentras en la pared. Sube hasta arriba del todo y arrástrate por el hueco cercano a la primera palanca que activaste. Tira de ella y regresa a la sala principal. Déjate caer hacia la derecha y salta sobre el saliente gris, que está un poquito más adelante a lo largo de la pared. Colócate en la mitad del saliente y realiza un salto normal hacia el saliente gris de más adelante en la pared. Balancéate para cruzar la sala y tirar de la palanca del nicho. Da la vuelta, salta hacia el saliente de la izquierda, y sube hacia el puente. Salta sobre el bloque de la derecha y tira de la palanca del final del









pasadizo. Salta desde el bloque hasta el saliente cercano, y ahora vuelve a recorrer tu camino hacia la parte inferior de la sala para atravesar la puerta abierta. Gira a la derecha y ve hacia la derecha otra vez, para poder encontrar la Llave Uli. Ahora tienes que ir a la esquina izquierda más lejana de la sala y subir por la escalera. Déjate caer sobre el saliente de la izquierda y tira de la palanca. Utiliza en la cerradura la Llave Uli y pasa por la verja. Déjate caer por el agujero que hay ahora donde antes estaba la columna de luz y deslízate hacia abajo por la pendiente.

LARA SE ACERCA AL FINAL

Finalmente, Lara encuentra al doctor, pero sólo tiene el tiempo justo de verle antes de que utilice los artefactos para realizar una mutación sobre sí mismo. El doctor cae en un estanque y sale de él como una araña giganta. ¡Tiempo para luchar!



CAVERNA DE LOS METEORITOS

A pesar de su nueva apariencia, el Dr. Willard no parece ser una amenaza importante. La caverna tiene un camino circular, con cuatro senderos saliendo del centro. Debes correr por el camino circular para mantenerte alejado del doctor, tras lo que tendrás que detenerte y dispararle desde el lado opuesto del estanque central. El arma más adecuada para esta ocasión es el Desert Eagle, ya que tiene mucha potencia y puede ser disparada con cierta rapidez.

Básicamente tienes que recoger los artefactos colocados alrededor del borde de la caverna y, tras esto, matar al doctor. Para recoger cada uno de ellos con cierta seguridad, tendrás primero que disparar al doctor hasta que se caiga, lo que, con el Desert Eagle, son exactamente diez impactos. Cuando caiga, corre rápidamente por uno de los senderos y recoge un artefacto. Tienes que ser rápido ya que el doctor se recuperará muy deprisa. Sigue haciendo esto hasta que tengas los cuatro artefactos en tu poder. Tras esto, sigue disparando al doctor hasta que acabes con él de una vez por todas. Si tienes un Cristal de Guardar partida, utilízalo tras eliminar al doctor.





VOLVIENDO A CASA

Sobre la caverna está el saliente por el que entraste a la sala antes de la lucha. Salta corriendo y agárrate a la pared de debajo del saliente y sube hasta arriba. Salta hacia atrás, para aterrizar sobre el brazo que tienes a tu espalda. Desde aquí, salta corriendo hacia el saliente. Entra por el pasadizo, gira a la izquierda y camina hasta el final. Cuando vuelvas a la caverna, balancéate hacia el saliente de la izquierda. Salta corriendo hacia el siguiente saliente y sube. Salta corriendo hacia el saliente final y asciende hasta salir de la caverna. Corre pasando la luz roja y hacia el interior del túnel, deslizándote hasta el fondo. Dispara a los tipos que te encontrarás aquí y continúa todo recto. Pulsa el botón de la pared de la izquierda y dirígete hacia la zona que hay entre los dos edificios. Esto te llevará hasta la zona de aterrizaje de un helicóptero. Cuando aterrice, atraviesa la verja y ponte cómodo para disfrutar de la secuencia final.









Lara Croft disfrazada de Nell McAndrew

¿Habéis acabado ya de babear? Bueno, pues probablemente ya habréis descubierto que la mocetona ligerita de ropa es, ni más ni menos, que la modelo británica que da vida a Lara Croft en las presentaciones, bautizos, comuniones y demás numeritos que organiza Eidos en torno a su juego estrella, Tomb Raider.
Su nombre, por si todavía no lo sabéis, es Nell McAndrew, y lleva ya recorrido medio mundo embutida en un traje de goma que resalta sus sobradas cualidades como modelo. Ella misma ha declarado que cuando se viste de Lara se siente todopoderosa e intocable. Y que para llegar donde ha llegado ha tenido que luchar como la que más. Nació hace 24 añitos, y desde bien jovencita formó parte de una agencia de modelos de Manchester. En sus primeros trabajos como modelo de peluquería la raparon al estilo Teniente Ripley. Después trabajó en un banco durante un año, pero eso de estar sentadita y quietecita no iba con ella. Más tarde apareció en varios programas de televisión, incluida la casposa versión inglesa de Uno para todas (Man O Man).
Y poco después llegó la oportunidad de su vida: el casting para el personaje de Lara Croft. Lo que muy pocos saben es que ella se presentó con el pelo rapado al cero, pero el jurado, tras el shock inicial, encontró un par de buenas razones para su elección.
En estos días, la imagen de Nell McAndrew-Lara Croft ha aparecido en multiples revistas en nuestro país, y algunas de esas imágenes no eran precisamente tan modositas como ésta...



EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA





Incluye demo de «Metal Gear». Versión en castellano disponible a partir de la primavera de 1999

